
CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA
joystick NUMERO 19
NUMERO 19 - SEPTEMBRE 1991 - 25 F
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES
LES SIMPSONS
ENFIN SUR MICRO
GRANDIOSE !
Magic Pocket :
Le nouveau jeu
des BITMAP BROS
PREVIEWS
56 PAGES
• Populous II
• Le prochain jeu
de Delphine Software
MICRO & CONSOLES
LA MÊME
PASSION
120
TESTS
BRAND
X
SPRAY
PAINT
NO CFC'S
MATT GROENING
T 2788 - 9108 - 25,00 F
N° 19 • SEPTEMBRE 1991 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994-4559


OR 2
DAY ™

courrier

■ Je suis intéressé par la SuperFamicom qui semble être LA console d'avenir. Est-ce que les consoles vendues actuellement dans certains magasins spécialisés de Paris sont identiques à la version qui sortira en 92 ou 93? Y a-t-il comme pour la Megadrive des problemes de compatibilité avec les versions étrangères? Convient-elle à tous les téléviseurs? Une rumeur dit qu'il y aurait des problèmes de restitution des couleurs. Si c'est le cas, comment y remédier?

Hervé, Gif sur Yvette.

Il est extrêmement probable que lors de sa sortie en France, la SuperFamicom soit rendue incompatible avec les versions étrangères, exactement comme la Megadrive. Donc, il faut s'attendre à avoir des problèmes avec les cartouches. Non, elle ne convient pas à tous les téléviseurs; il faut que celui-ci soit NTSC, ou que ce soit un moniteur. Il peut y avoir des problèmes de couleur, selon le téléviseur utilisé, auquel cas il faut utiliser un correcteur de couleurs; c'est un petit boîtier qui est en vente dans les magasins qui importent la SuperFamicom.

■ Je n'ai pu trouver que le hors-série sur les consoles numéroté "3H": où sont les deux précédents?

Marie-Sylvie N.

C'est un code interne qui signifie "troisième supplément hors-série de Joystick". En fait, les deux premiers n'étaient autres que la Bible des Pokes volumes 1 et 2.

■ Je vous écris sur la question de l'arrivée du compact disc dans le domaine informatique. En effet, depuis l'arrivée du CDTV, je me demande si cela ne va pas condamner les bécanes actuelles tournant sur disquettes. J'aimerais alors savoir si les éditeurs comptent prendre comme nouveau support le CD et si c'est le cas, peut-on connecter à un ST un CD genre baladeur, et sur quoi le brancher? Avec 3D Contruction Kit, peut-on faire des jeux comme Gods? Je vois de moins en moins de ST dans les tests, et de plus en plus d'Amiga. La bécane commence-t-elle à manger des pissenlits par la racine? Si c'est le cas, quel micro a beaucoup (mais alors beaucoup) d'avenir? Ou alors, quelle console est, malgré le prix élevé des cartouches, la meilleure, à part la Neo-Geo?

N. Boulanger, Luneray.

Il n'y a aucune raison pour que le CD tue les disquettes, pas plus que les consoles n'ont tué ou ne tueront les micros. Il s'agit d'autre chose, même si le but reste les jeux. Le CD sera intéressant pour certains types de jeux seulement: ceux qui nécessitent une énorme masse de données, comme les jeux d'aventure graphiques, par exemple. Il serait un peu idiot de développer Tetris sur CD, par exemple, car la fabrication et le développement d'un CD coûtent cher, et se contenter d'y loger 200 Ko alors qu'il peut contenir 550 Mo serait du gaspillage. Regarde ce qui se passe dans le domaine audio: l'arrivée du compact n'a pas tué le marché de la cassette, pour une raison toute simple, c'est qu'en moyenne, chaque foyer possède 3 lecteurs de cassette (dans le monde!). Il faudra des dizaines d'années pour éliminer ce support.
A propos du ST, il y avait eu, il y a environ quatre ans, un lecteur de CD qui se connectait à l'Atari via le port DMA. Devant le peu de succès de la chose, Atari a préféré laisser tomber. Il paraît que maintenant que Commodore a sorti le sien, Atari envisagerait une nouvelle commercialisation du produit; mais ça reste un projet, rien n'est défini.
Il me semble difficile de faire Gods avec 3D Contruction Kit. Ce n'est pas vraiment prévu pour ça.
Non, le ST ne mange pas les pissenlits par la racine; simplement, pour que les versions Amiga et ST tirent chacune parti des capacités respectives des machines sur lesquelles elles tournent, les jeux sont développés d'abord sur Amiga, puis transférés sur ST, alors que c'était le contraire il y a quelques années. De sorte que les tests sont faits souvent sur Amiga, et que lorsque la version ST sort quelques semaines plus tard, nous ne lui consacrons qu'un rappel.
Il n'y a pas de micro, ni de console, qui ait beaucoup, beaucoup d'avenir... Il est peu probable que la durée de vie des uns et des autres dépasse une quinzaine d'années, voire une dizaine. Quant à la meilleure console, comme d'habitude, nous ne répondrons pas: chacune a ses points forts et ses points faibles, leur choix dépend de ce que tu veux en faire...
Je termine par une remarque d'ordre général: alors que la guerre qui faisait rage il y a deux ans encore était basée sur les mérites comparés du St et de l'Amiga, aujourd'hui, la bataille se joue sur la comparaison micros/consoles. O tempora, o mores...

■ Le nouveau CDTV, c'est bien beau, mais que feront les possesseurs d'Amiga 500 et 2000? Y aura-t-il un lecteur CD externe pour ces bécanes?

Olivier Wilser, Sierentz.

Oui. Date et prix encore à déterminer...

■ Est-ce que le tuner NTSC de la Game Gear peut recevoir les émissions françaises?

CPCMan

Non, car les émissions françaises sont codées en Secam, comme les émissions russes et africaines (encore qu'il s'agisse d'un Secam un peu différent). En Angleterre et dans le reste de l'Europe, les émissions sont en Pal. Aux Etats-Unis et au Japon, elles sont en NTSC. Un téléviseur (ou un tuner, puisqu'en fait, un tuner n'est qu'une télé sans écran) en NTSC ne peut recevoir que les émissions en NTSC...

■ Salut! Pourquoi ne mettriez-vous pas dans les tests PC Engine si le jeu rend bien sur la GT Turbo? Est-ce que toutes les lettres des lecteurs sont lues?

Grégoire Pianet, Châteauneuf.

Voici la réponse d'AHL: "Oui, je l'ai déjà fait, par exemple pour Columns qui est idéalement adapté à la GT. Et nous envisageons de le faire systématiquement; ce sera probablement à partir du prochain numéro".
Oui, tout votre courrier est lu intégralement. Hélas, par manque de temps, nous n'avons pas toujours le loisir d'y répondre, mais rassurez-vous, nous lisons tout et nous en tirons souvent des idées... C'est comme ça que le journal évolue.

ATTENTION

Note à ceux qui ont lu l'éditorial de "Consoles Plus": les références à AHL (Alain Huyghues-Lacour) et à DB (Dany Boolauck) n'étaient pas des attaques contre eux, ni contre Joystick. Vous avez été nombreux à nous écrire pour nous signaler le problème, et nous vous en remercions; cela étant, voici une petite explication de la chose.

Il faut savoir que la personne qui a signé cet éditorial, Juan-Miguel Blottiérès, étant espagnol, parle particulièrement mal le français. En fait, il s'agissait d'une histoire drôle: Juan-Miguel va voir d'abord deux concurrents, AHL et DB, et dès qu'ils citent favorablement Consoles News, les tue, en faisant comme si ils étaient morts de crise cardiaque (c'est ça, le gag). Emporté par l'élan, il va même jusqu'à tuer son propre patron J.M.B., qui pourtant allait citer Consoles News défavorablement. Il est vrai qu'il faut passer vingt bonnes minutes à analyser le texte pour comprendre, mais rassurez-vous, il n'y avait rien là de méchant ni de déloyal; c'était simplement pas très clair. Il fallait éclaircir le malentendu: c'est fait.

Les Top NASA

TOP 8 bits

WINNING TEAM
DOMARK, AMSTRAD CPC/CPC+

GRAND PRIX 500 II
MICROIDS, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V10
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL TOP NASA
AMSTRAD CPC/CPC+

HERO' QUEST
GREMLIN, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL EXTRAORDINAIRE
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

GAZZA 2
EMPIRE, AMSTRAD CPC/CPC+

CRAZY STARS
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

HIT SPORT
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

PANZA KICK BOXING
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL 3
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

MONOPOLY
VIRGIN, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL 1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

NASA

PREHISTORIK

LE JEU DU MOIS

PREHISTORIK DE TITUS

TOP 16 bits

LEMMING'S
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM

PREHISTORIK
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

GRAND PRIX 500 II
MACROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA

UMS II
RAINBIRD, ATARI ST/STE, AMIGA

COMPIL TOP NASA
ATARI ST/STE, AMIGA

ATOMINO
PSIGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA

MID WINTER II
RAINBIRD, ATARI ST/STE, AMIGA

ATP
SUBLOGIQUE, IBM PC

HERO' QUEST
GREMLIN, ATARI ST/STE, AMIGA

ARMOUR GEDDON
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA

COMPIL ACTION PACK
MICROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA

CHUCK YEAGER
ELECTRONIC ARTS, AMIGA

TITUS ACTION
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA,IBM PC

THE RAIDERS
SILMARILS, ATARI ST/STE, AMIGA

PANZA KICK BOXING
FUTURA, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208. route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis. place Lamartine T. 90.96.11,02
84000 AVIGNON 16. rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52. faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91. rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8. rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19. rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12. av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47. rue Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25. rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17. rue Isambard
83600 FREJUS 805. av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59. rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26. rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6. av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39. av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32. rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1. rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122. bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1. bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26. cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11. av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21. rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43. rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17. rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2. les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1. av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88. allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9. Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7. rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1.av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN



Sommaire

joystick - septembre 1991 - n° 19

EDITO

Joystick revient à son prix normal de 25 francs, mais en gardant le même nombre de pages que dans le précédent numéro double, actualité oblige. Et ce n'est pas fini, car les numéros qui viennent, jusqu'en décembre, seront probablement aussi fournis que celui-ci, sinon plus. Tenez, rien que le mois prochain, nous vous ferons un compte-rendu détaillé du CES de Londres, la plus importante manifestation sur les jeux vidéo en Europe. Dès ce numéro, vous trouverez une invitation à prix réduit pour le salon Micro&Co qui se tiendra du 18 au 21 octobre. On préfère s'y prendre à l'avance pour que vous ayez le temps de vous arranger. Parce qu'autant vous dire que vous avez drôlement intérêt à venir: tout le monde sera là, éditeurs, importateurs, magazines...
Puisqu'on y est, vous pouvez noter la sortie du petit frère de Joystick: il s'appelle Joypad et c'est un mensuel qui sort pour la première fois le 17 septembre, exclusivement consacré aux consoles. Cela permettra de développer cette partie qui était un peu à l'étroit dans Joystick. Il y aura tous les mois un Méga-Dossier sur un jeu console, par exemple; et le Méga-Dossier de Joystick sera toujours sur un jeu micro. Joypad est le complèment indispensable de Consoles News qui, lui, reste fidèle au poste, bien encarté dans nos pages. D'ailleurs, Jean-Marc Destroy a déclaré qu'on ne l'en délogerait que par la force des baïonettes. Le pauvre, il ne croit pas si bien dire: l'armée approche...
Sinon, bla bla vacances, bla bla rentrée, bla bla studieux, bla bla une année à tirer, bla bla plus que onze mois avant les prochaines, bla.
Bla?
Bla.

LE PIN'S JOYSTICK ARRIVE...

Vous aussi, faites partie de la grande famille des Joy's men.
Commandez-le dès aujourd'hui !

Ce pin's possède des vertus **magiques**! Si vous le portez, tout peut arriver. Des tas d'inconnus viendront vous offrir des tas de **fleurs**. Vous pourrez devenir **président** de la république en un clin d'œil (et c'est particulièrement agréable, comme boulot, parce qu'on peut **draguer** les premières ministresses). Les poulets tomberont **tout cuits** dans votre bec. Les **plus belles femmes du monde** seront à vos genoux (si vous êtes un homme. Si vous êtes une femme, ce seront les plus beaux hommes du monde qui seront à vos genoux. Si vous êtes un **genou**, n'achetez pas ce pin's). Vous gagnerez au **loto**, même sans jouer. Vous saurez le karaté et l'art **ancien** et **magique** du taekwan-do, sans même avoir besoin d'apprendre. Vous charmerez vos amis et connaissances en jouant **merveilleusement** du piano. Les chiens viendront vous renifler **l'entrecuisse** dans la rue (c'est un effet secondaire désagréable, désolé). Mais bien plus que tout ça, vous **ferez partie de la grande famille des Joy's Men !**

joystick

Pin's émail grand feu de 25mm TIRAGE LIMITE / 25 F le Pin's

Bulletin de commande

à retourner accompagné de votre règlement par chèque et d'**une enveloppe timbrée à votre nom**, à Joystick THE Pin's, 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

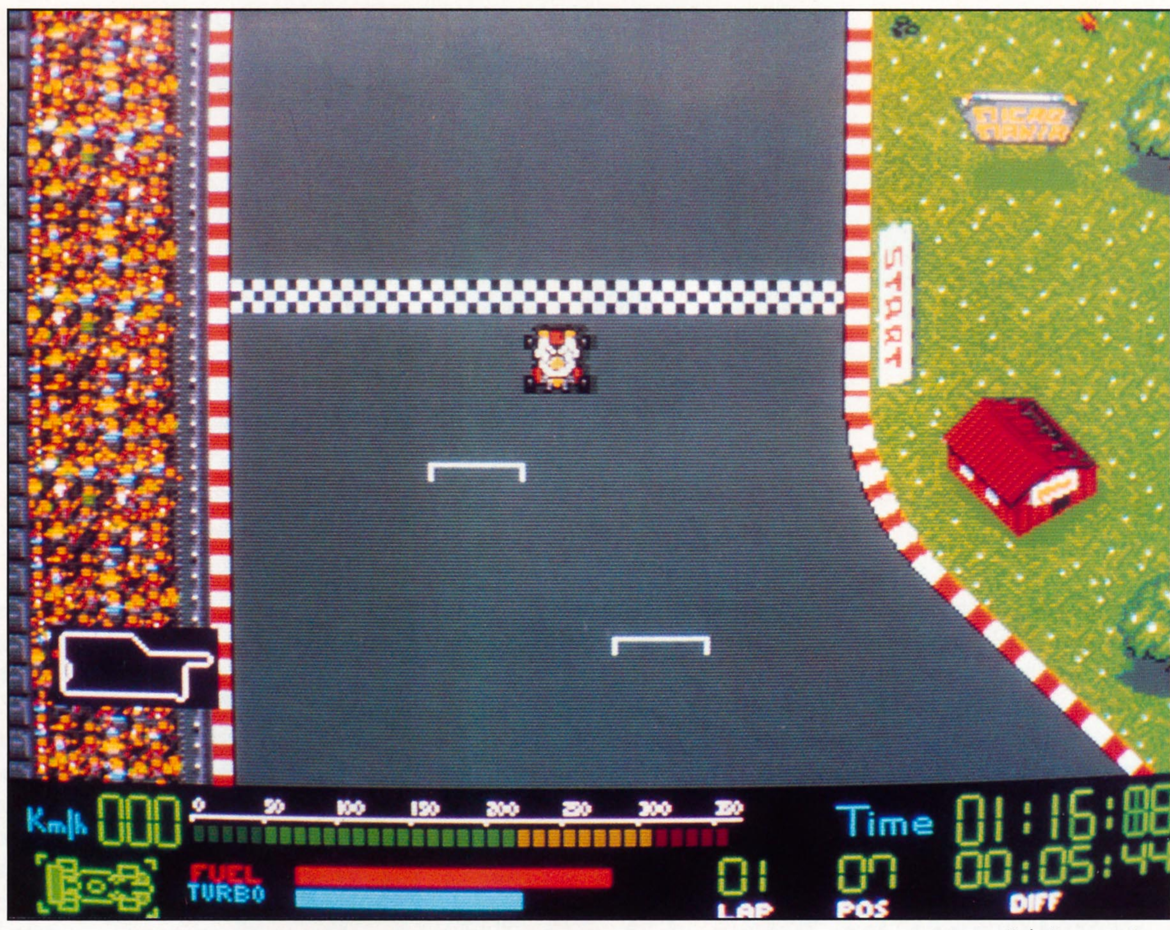
NOM ....

PRENOM ....

Adresse ....

CP ....Age ....

Ville ....



Turbo Racers pour Amiga

LARGES

L'éditeur Idea nous annonce des kilos de nouveautés pour l'automne. Des tonnes, même. C'est ça, les idées larges. **Turbo Racers**, pour Amiga, va vous permettre de conduire 5 types de véhicules allant du Kart à la F3 en passant par les GT, prototypes et autres F1. Vous pourrez vous entraîner sur une cinquantaine de circuits. Avec ses 32 couleurs et sa vitesse de rafraîchissement de 50 frames/seconde, ça va foncer.

Cattivik, pour Amiga et C64, dans un autre registre (HL) (NDLR: la vanne précédente, HL, est une vanne de programmeur de Z80. Les vrais programmeurs, qui préfèrent les processeurs Motorola, auraient mis, par exemple, A ou X), est l'adaptation du célébrissime héros de dessin animé Silver. Ça doit pas passer chez nous. En tout cas, les images sont, euh, colorées.

Toujours pour Amiga et C64, Stroup... Sprut... Shnri. **Sturmtruppen** (les soldats de l'orage) est un shoot'em up comportant 4 niveaux. A chacun d'eux, vous pourrez piloter des engins différents: chaussures (on commence à pied), moto, jeep et avion.

Très coloré, **Clik-Clak,** en dépit d'un nom stupide, se présente comme un sympathique casse-tête pour Amiga et C64. Reprenant le principe des engrenages chers aux tests psychomoteurs, Clik-Clak comportera 12 niveaux.

Bon, je fais une petite pose et on continue.

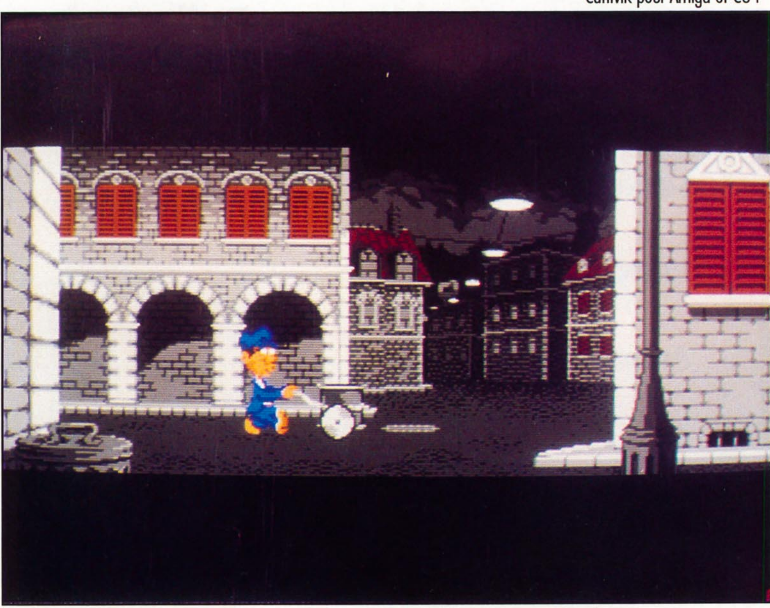
...

Dribbling, toujours pour Amiga et C64 va permettre aux passionnés de foot de retrouver leur sport favori au bout du joystick! youpi! super! Sérieusement, ça a l'air très beau et d'ailleurs, ça sera en overscan 50 frames/seconde.

Ils préparent aussi un **tennis** pour Amiga, C64 et PC qui permettra de jouer contre l'ordinateur et comportera des dessins à la japonaise, dixit le communiqué de presse. Le jeu est tellement peu avancé que l'éditeur n'en connaît pas encore le nom. Alors pour les photos vous repasserez.

Rendez-vous cet automne pour avoir la réponse à l'angoissante question: peut-on jouer au tennis avec des baguettes?

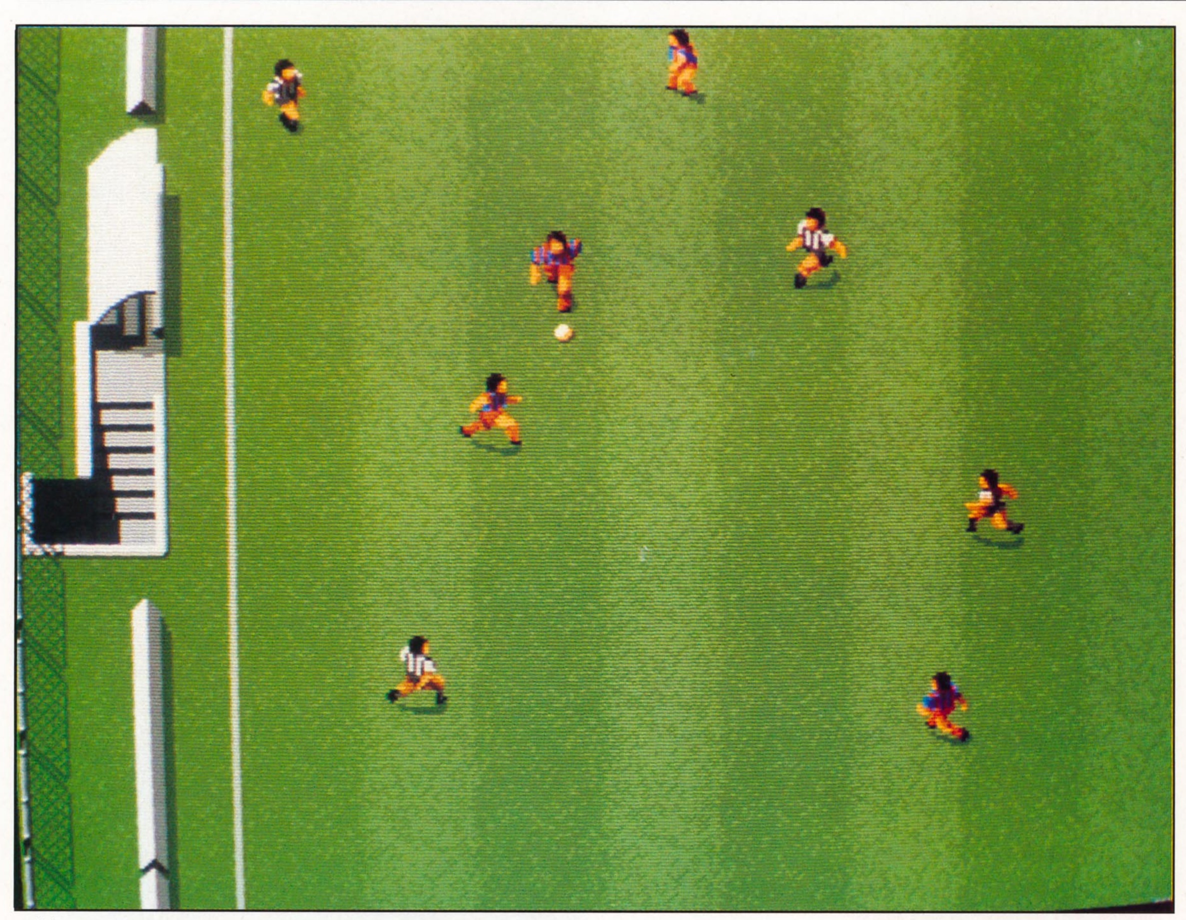
Cattivik pour Amiga et C64



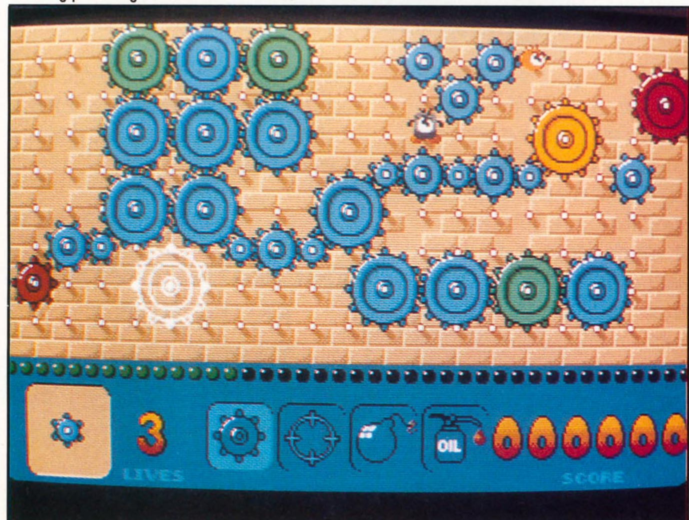
SKOUP

Hudson Soft, l'un des plus gros éditeurs japonais de jeux pour consoles, vient d'ouvrir une filiale en Allemagne. Jusque-là, rien de très étonnant, il est légitime qu'un éditeur japonais éprouve le besoin de mettre un pied dans le marché européen. Mais la vraie révolution, c'est qu'Hudson a l'intention d'y développer des jeux... sur micros uniquement ! A notre humble avis, c'est carrément l'information de l'année, parce que ça annonce un changement de tendance radical, d'une part, et parce que c'est l'assurance de la pérennité de nos bécanes actuelles (non, ne charchez pas dans le dico, ça veut dire qu'elles vivront encore longtemps). On peut supposer qu'Hudson considère le marché micro comme un bouillon de culture d'où naissent toutes les idées ; et de fait, si on peut admettre que les jeux sur consoles sont mieux finis, plus léchés que les versions micros, on est forcé de reconnaître que c'est toujours sur micro qu'on invente les nouveaux concepts, de Lode Runner qui a créé les jeux de plate-formes à Populous qui a créé le concept de wargame animé "grand public".

Donc, les Japonais, pas idiots, vont filer du blé à leur filiale européenne pour que celle-ci crée de nouveaux concepts, afin de les adapter ensuite sur consoles... De toutes façons, il faut se rendre compte que ce n'est là que la concrétisation d'un état de fait : en Europe, on est incapable de produire des machines ou des objets à bas prix, alors que l'Asie fait ça très bien ; en revanche, des idées, on en a à revendre. Et dans le cadre de la mondialisation des marchés (eh, les mecs, je cause comme à la télé !), la situation va se stabiliser : on deviendra créateurs, ils deviendront producteurs, et tout est très bien comme ça. Naturellement, à l'heure où nous écrivons cet article, nous ne savons pas quel rôle jouera l'URSS dans ce marché mondial (nous ne savons pas encore comment s'est soldée la prise de pouvoir par les militaires). On verra bien...



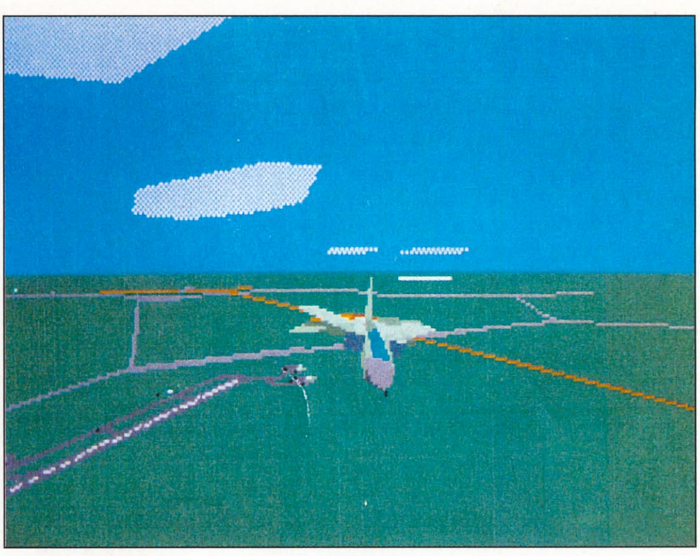
Dribbling pour Amiga et C64



Clik Clak pour Amiga et C64

Sturmtruppen, toujours pour Amiga et C64





ASPIRATEUR

Digital Integration nous a présenté un truc qui promet d'être génial. Un simulateur de vol pour PC, Amiga et ST qui ne sera pas prêt avant début 92. On retrouvera dans ce simulateur les fonctions habituelles mais le graphisme en revanche sera, paraît-il, révolutionnaire. Là, c'est déjà très beau mais en plus, c'est incomplet. Il manque entre autres les reliefs. L'animation sera par pixel et les missions permettront de descendre de nombreux types de cibles. Le jeu s'appellera Tornado en l'honneur de l'inspirateur des graphistes: l'avion Tornado. La phrase précédente est étrange car je souhaitais absolument faire un jeu de mots sur "Inspirateur" et "Tornado". Je m'excuse.

NOM DE CODE

Depuis que la lutte contre les trafiquants de drogue s'est intensifiée, les jeux commencent à parler de ces héros modernes, chevaliers de l'ordre et tout ça. Bref, F23 "Codename White Shadow", édité par Microprose, va permettre aux possesseurs de PC de faire mordre la poussière à ceux qui en vendent (de la poussière d'ange). Mélange d'arcade et d'enquête policière, F23 Codename White Shadow dispose d'un véritable simulateur de vol. En effet, c'est aux commandes de ce redoutable appareil que vous allez devoir bombarder le repaire des narcotrafiquants.



TAGUE ME A STORY

Comment faire pour refourguer un programme de dessin simpliste ressemblant à ce qu'on faisait il y a pas mal d'années de cela sur des petites machines? C'est simple, on trouve l'idée supplémentaire qui viendra se greffer au soft de dessin et qui donnera un intérêt au tout. C'est ce qui a dû se passer pour "Paint me a Story" de Genisoft, ils ont rajouté des fonctions qui permettent de mettre du texte avec des images, puis de chaîner plusieurs images à la suite, le tout sauvegardé sur des disquettes indépendantes de Paint me a Story lui-même. Voilà donc un utilitaire de "dessine-moi un mouton et raconte-moi une histoire en même temps" pour Amiga, à condition que vous ayez au moins 1 Mega de mémoire.


DEUTEROS
Ecrans Amiga
DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE . . .
Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace . . . Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe t'-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!
Disponible sur Amiga & Atari ST en Août
ACTIVISION
Copyright © 1991 IAN BIRD



RODY ET LES GROS OEUFS

Tout le monde connaît la série des Rody et Mastico, maintenant, non? Mais si, ces éducatifs qui étaient, pour une fois, bien faits, et où l'ordinateur raconte une histoire, pose des questions au môme pour vérifier la bonne compréhension du texte, le tout avec des voix digitalisées et des dessins d'illustration. Même qu'on peut ensuite reprendre les dessins, et les colorier comme on veut, surtout n'importe comment pour que ça soit drôle. Vous voyez, maintenant? Bon. Eh bien Rody & Mastico V vient de sortir, cette fois Rody enquête sur la disparition des cloches de Pâques. A chaque époque son Rody...

Rody & Mastico V, Lankhor, sur Amiga et ST.

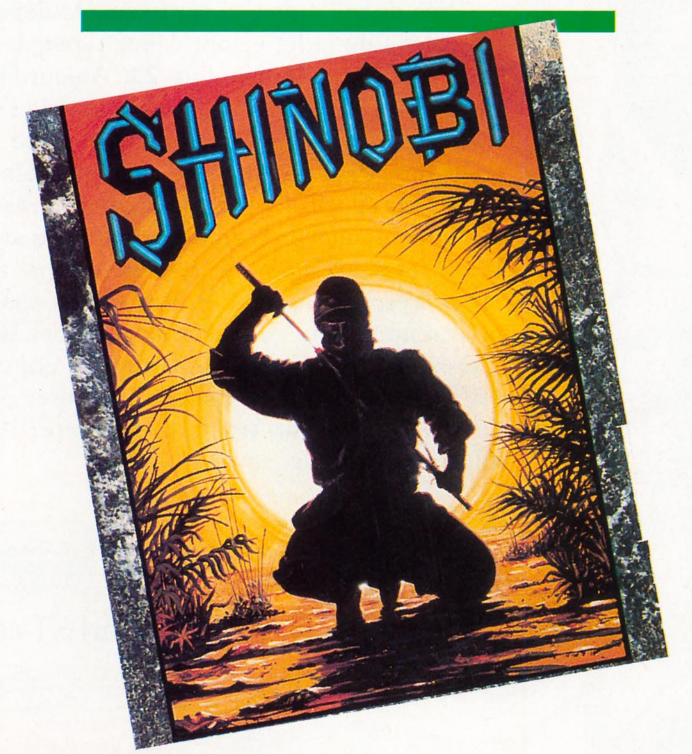
3D

Des fois, on se dit, tiens, encore un truc pour faire des démos en 3D qui ne vont servir à rien, ou alors juste à épater vos potes: création de l'épate, une semaine; succès, deux minutes, et encore. Du coup, je me disais à peu près la même chose en regardant la boîte de AMOS 3D pour Amiga. Et puis j'ai vu le logo Mandarin et je me suis rappelé le Stos Basic. Et puis j'ai chargé Amos et je suis tombé par terre. Bon, je vous passe le côté 3D, on connaît ça par cœur, il suffit en gros de tracer le contour du machin et ensuite de le remplir.

Ensuite, on tourne dans tous les sens. C'est déjà plus drôle mais il y a encore mieux: on ajoute un fond avec des couleurs dégradées. Là, déjà, ça commence à être très beau mais c'est encore de la rigolade. On va tordre les objets 3D comme s'ils étaient en caoutchouc. Vraiment, vous tirez dessus et que je m'allonge, que je m'entortille, un plaisir. Ajoutons maintenant des objets 2D pour faire joli et pendant qu'on y est, une pincée de sprites. Quand on sait qu'on peut avoir 20 objets 3D à l'écran, on retombe par terre. Non, n'essayez pas de vous relever, j'ai encore à vous dire que le résultat peut être compilé. Là vous pouvez remonter: ça tourne entre 16 et 25 frames/seconde, c'est pas mal pour la quantité d'objets mais un peu long visuellement. Le mode d'emploi est en anglais et il faut un Mo minimum. N'empêche, le résultat est impressionnant.

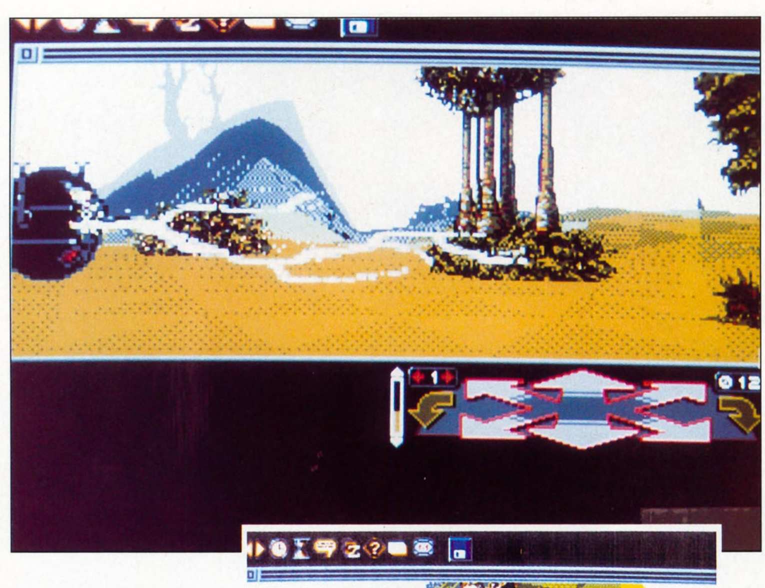
CRAZY CARS III

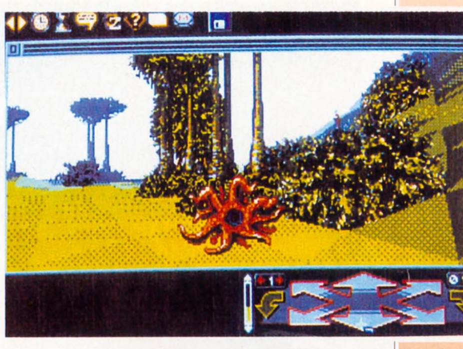
Juste un petit mot rapide pour vous dire que la voiture fétiche de chez Titus fait chauffer son moteur, elle revient bientôt. Pour l'instant Crazy Cars III n'est pas très avancé, ça se limite à une voiture qui fonce sur une route pas encore vraiment tracée, mais cela nous laisse imaginer la suite. Crazy Cars III pour Amiga et pas pour tout de suite.



16 BLITZKRIEG

Virgin et Mastertronic ont eu la bonne idée de sortir la collection 16 Blitz qui reprend sur les machines 16 bits (Amigâ et Esté), les grands hits d'hier. Ça commence avec Shinobi, le jeu de baston le plus célèbre, euh, à l'ouest d'Osaka. Qui dit hit dit ventes monstrueuses alors du coup, comme le jeu est amorti, le prix de cette réédition tombe bien bas. L'enthousiasme aussi, hélas, parce que Shinobi a pris un sacré coup de vieux.







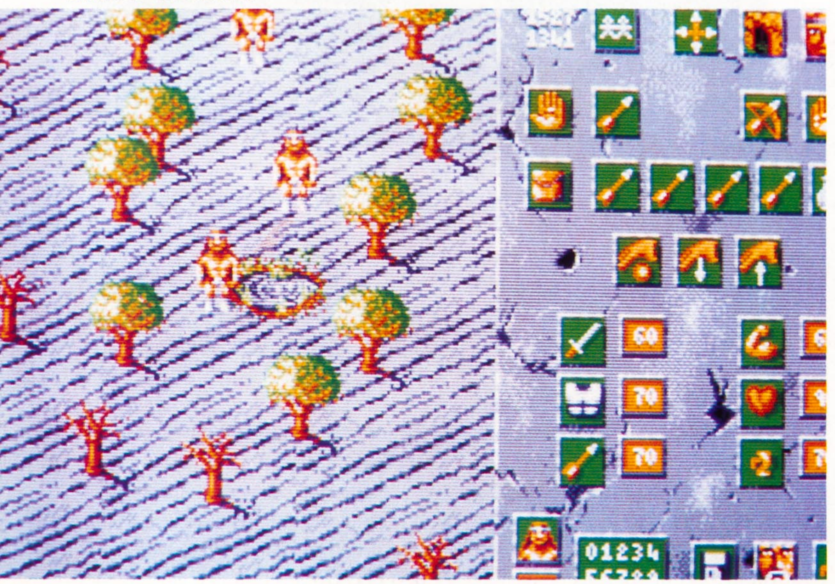


DRIFT

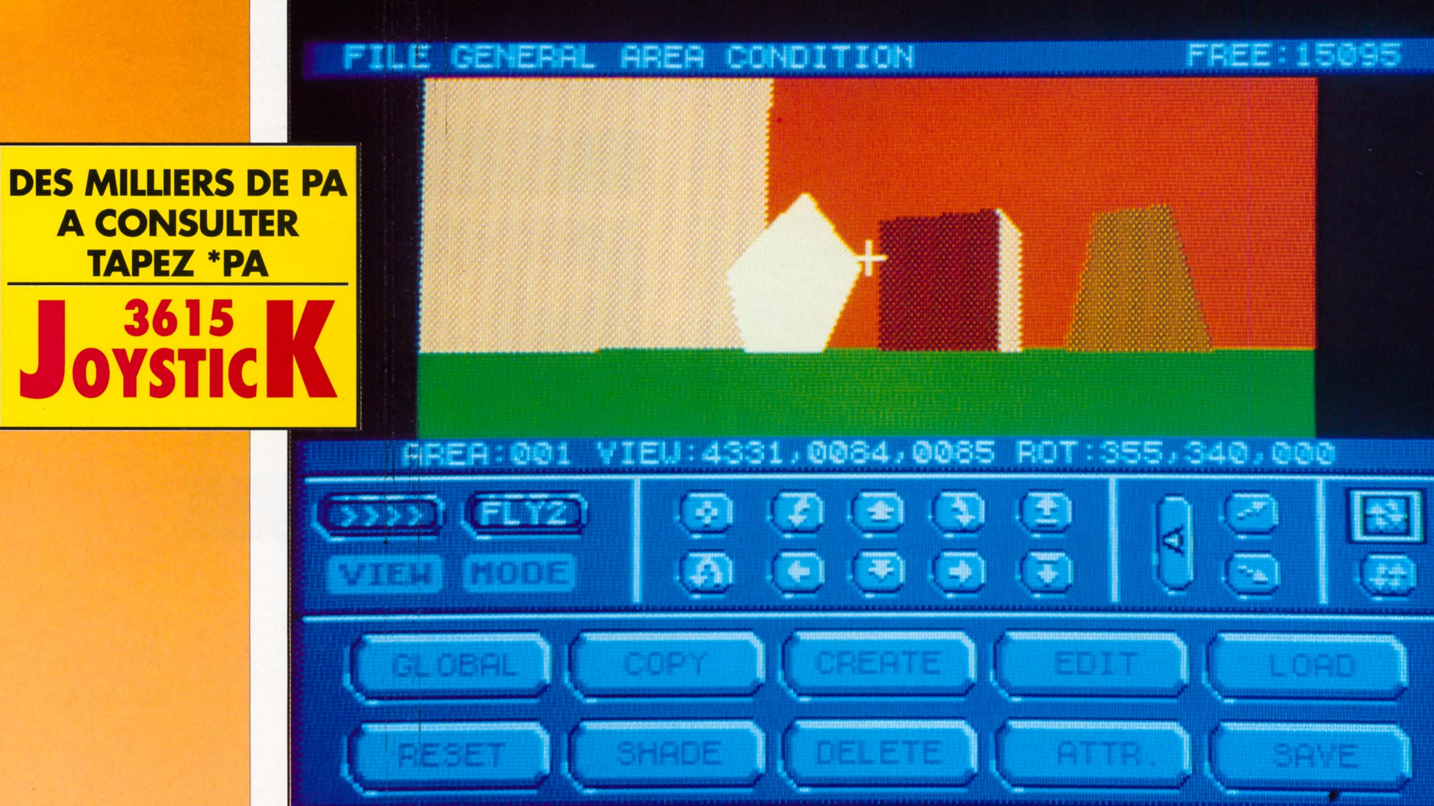
Depuis que je vous connais, je sais maintenant que vous n'avez de cesse de contrôler une armée de mercenaires opérant dans un système solaire continuellement en proie au crime et à la guerre. Allez, ne racontez pas d'histoire, je le sais. Digital Integration, qui a eu vent de l'affaire, vous propose donc de réaliser ce souhait somme toute banal avec Drift, à paraître prochainement sur ST, Amiga et PC.

SEIGEMASTER

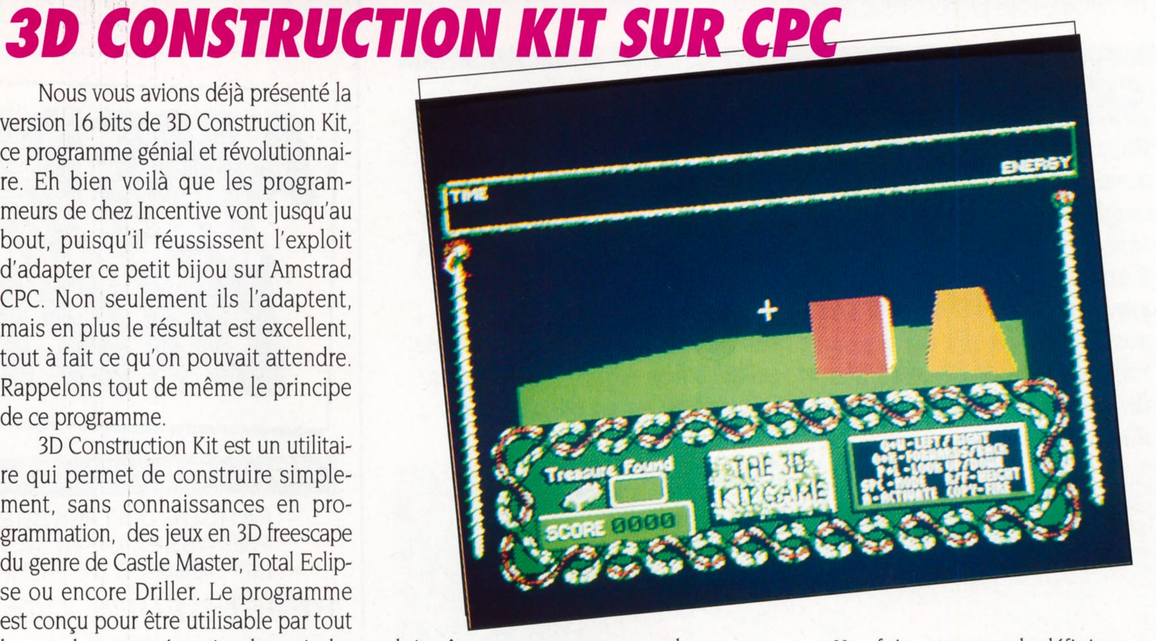
Nous sommes dans le futur, ou dans le passé. Enfin, pas en ce moment. Ou bien si, mais dans un autre monde. L'esprit d'un magicien entre en communication avec le vôtre. C'est l'histoire vue cent fois de la quête imposée si chère à la morphologie du conte de Vladimir Prop. Accessoirement, c'est un jeu pour ST et Amiga à paraître prochainement et édité par Vulture Publishing. Vous pourrez diriger dix personnages dans des décors en 3D isométrique, faire le siège de dix châteaux et résoudre une centaine d'énigmes. On vit une époque formidable. Enfin on vivra ou on aura vécu ou. Bientôt en vente.



news • previews



3D CONSTRUCTION KIT SUR CPC



Nous vous avions déjà présenté la version 16 bits de 3D Construction Kit, ce programme génial et révolutionnaire. Eh bien voilà que les programmeurs de chez Incentive vont jusqu'au bout, puisqu'il réussissent l'exploit d'adapter ce petit bijou sur Amstrad CPC. Non seulement ils l'adaptent, mais en plus le résultat est excellent, tout à fait ce qu'on pouvait attendre. Rappelons tout de même le principe de ce programme.

3D Construction Kit est un utilitaire qui permet de construire simplement, sans connaissances en programmation, des jeux en 3D freescape du genre de Castle Master, Total Eclipse ou encore Driller. Le programme est conçu pour être utilisable par tout le monde, sans nécessiter le moindre effort de calculs mathématiques ou autres. Tout se passe à l'écran, et le plus simplement du monde, en cliquant sur des icônes.

Toutes les formes de base sont prévues, cube, pyramide, rectangle, hexagone, ligne, triangle, vous en choisissez une, par exemple le cube, paf, l'ordinateur l'affiche à l'écran. Toujours à l'aide des icônes, vous pouvez tourner autour, vous approcher, vous éloigner, changer l'angle de vue, etc... Ensuite vous pouvez déformer le cube lui-même, en augmentant sa largeur, sa hauteur, vous pouvez changer les couleurs de ses facettes, sa position dans l'espace. Il est ainsi possible, par un assemblage de nombreuses formes simples, d'obtenir des décors complexes.

Ensuite, l'utilisateur peut définir des mouvements pour certaines pièces, ou instaurer des interactivités entre les pièces, ou dire que ce sont des objets, qu'on peut les prendre, qu'ils peuvent être détruits, bref, on peut vraiment tout faire.

Une fois votre monde défini, vous pouvez le tester en mode arcade, où l'action vous place au beau milieu de votre création. Il est à noter que le résultat est sauvegardable, et qu'on peut le recharger de façon indépendante, sans posséder 3D Construction Kit.

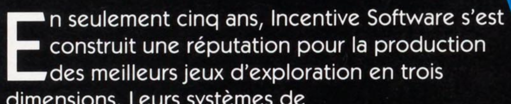
Un logiciel fabuleux pour ceux qui veulent créer sans vouloir se mettre à la programmation.

Edité par Domark, distribué dans un coffret luxueux comprenant un manuel, une disquette, et une cassette vidéo VHS d'apprentissage et de démo.

VIRTUAL WORLDS™

THE 3D GAME COLLECTION

En seulement cinq ans, Incentive Software s'est construit une réputation pour la production des meilleurs jeux d'exploration en trois dimensions. Leurs systèmes de Développement Freescape et Freescape 2 sont devenus synonymes de qualité, d'acuité et de facilité à jouer. Ces quatre jeux sont au sommet de leur succès. Nous espérons qu'ils vous plairont.



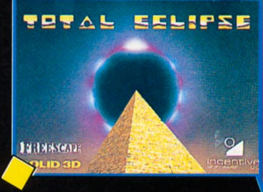
Ce que la presse a dit:

DRILLER

L'un des meilleurs – 90% – ZZAP! 64

D'une originalité éblouissante – 963 – ACE

Generation 4 (France) – 98%

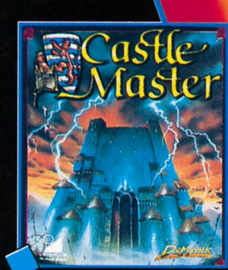


TOTAL ECLIPSE

Autant d'aventures et de défis auxquels vous devrez faire face – 907 – ACE

Incentive a encore réussi – 93% – CRASH

Micro Hobby (Espagne) – 90%



CASTLE MASTER

Le meilleur des jeux Freescape jusqu'à maintenant – 90% – C&VG

Facilement le meilleur – 90% – THE ONE

Joystick (France) – 96%



THE CRYPT

The Crypt pafaît pour la première fois. Une suite parfaite pour Castle Master, Incentive est encore le meilleur.

Disponible sur: IBM PC 5.25" & 3.5", Amiga, Atari ST, CBM 64 cass. & disc., Spectrum cass. Amstrad cass. & disc.

Photos d'écran sur Amiga version









BOSTON

Boston Club Bomb édité par Silmarils sort bientôt sur ST, Amiga, PC et Macintosh. Basé sur le réflexe mais aussi sur la réflexion, ce jeu va vous permettre de jongler avec des bombes. Les tableaux, qui rappellent vaguement le principe de Logical, sont assez mignons. A l'aide de la souris, vous devez diriger les explosifs au moyen de pistes. Ces dernières, formées de carrés posés côte-à-côte, disposent de virages, de barrières, etc. Il suffit donc de cliquer pour ouvrir ou fermer un aiguillage. La bande son, très amusante et trépidante, accompagne bien la chose. On en reparlera.

TEXTE INTEGRAL

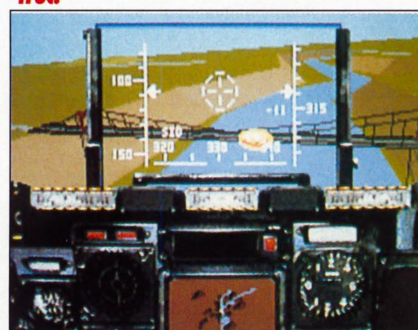
Si la langue anglaise n'a plus de secrets pour vous ou bien si vous désirez absolument amortir le Harrap's qu'on vous a offert récemment, ces rééditions sur ST sont faites pour vous. Ah ben pour sûr que c'est un peu aride, comme genre, Infocom: y a pas de dessins. On peut même dire que c'est cent pour cent de l'aventure texte.
Oui mais quel texte: c'est drôle, passionnant et surtout, l'analyseur syntaxique est tellement balaise qu'on a carrément l'impression de parler à un pote et non à un ordinateur borné comme c'est en général le cas. On commence avec Deadline, un truc qu'on connaît bien (dans un journal, la "deadline", c'est la date fatidique après laquelle les éditeurs ne peuvent plus nous envoyer leurs nouveautés, parce que le journal est déjà chez l'imprimeur. C'est le bouclage, quoi. En fait, c'est le seul mot important à connaître pour parler à un éditeur anglais). Bref, dans cette enquête policière, vous avez 12 heures pour résoudre une énigme: comme les romans du quai des orfèvres, la chose commence après le crime. Vous voilà avec un cadavre sur les bras et une affaire d'une complexité à faire passer les habituelles histoires de chambres closes pour un remake de Oui-Oui au pays des fraises.

Plus "classique", Enchanter vous plonge dans un monde d'heroïc-fantasy où les dragons volent bas et où les magiciens rivalisent de méchanceté. Manque de pots, avant de pouvoir vous défendre, vous devrez apprendre les sorts de nécromanciens et surtout survivre. Le cas échéant, vous deviendrez sorcier et voyez comme je maîtrise la transition, Sorcerer est justement le nom du logiciel faisant suite à Enchanter. Toujours aussi passionnant, ce logiciel vous entraînera encore plus loin dans la magie et si tout se passe bien, vous pourrez sauver le royaume du chaos. Bon plan, ces logiciels Infocom se sont tellement vendus sur Apple et PC qu'ils ressortent en "budget", c'est-à-dire pas chers du tout.

EN SEPTEMBRE, UNE EXCLUSIVITÉ : JOY ET STICK SE RÉCONCILIENT DANS LE MÊME NUMÉRO...

MISSIONS

Bonne nouvelle, les missions secrètes pour A-10 Tank Killer viennent de paraître sur PC. Livrées avec un mode d'emploi conséquent (dans une boîte, avec des disquettes et tout et tout), ces missions vont ravir les amateurs de sensations fortes. A noter qu'on peut se procurer ces missions en deux versions: une super belle avec 256 couleurs VGA nananère et une belle avec 16 couleurs.
A propos de graphisme, justement, le logiciel gagnera beaucoup à être utilisé avec ces nouvelles disquettes puisque de nouvelles explosions, encore plus réalistes ont été rajoutées. Côté son, rien à redire non plus puisque de nouveaux sons digitalisés sont eux aussi présents. Bon plan, la boîte comporte 21 missions. Mauvais plan, 7 d'entre elles se passent en Irak. Moi, ça me choque qu'on gagne du fric avec une guerre bizarre. En plus, la fibre patriotique, c'est pas trop mon truc. Remarquez, si ça l'était, je ne serais pas très à l'aise non plus parce que les américains, c'est pas des gens de chez nous. Ou alors, y a des étrangers qui sont moins étrangers que d'autres?
Ben oui mais comme à part les indiens, les américains sont tous des étrangers ayant quitté leur pays pour s'installer là-bas, on peut en déduire que: par exemple, un étranger qui va en Amérique, par exemple, il devient moins étranger, alors. Ça prouve que lorsqu'on va dans un pays étranger ami, on est pas étranger. Du coup, si moi je vais à l'étranger pendant ce temps-là, dans un pays étranger ennemi, alors je suis plus étranger que lui, qui est en Amérique? Si maintenant l'étranger vient en France, il est donc en droit de me traiter d'étranger. Oula, les frontières, c'est d'un compliqué, encore heureux qu'on naisse tous de la même façon. Remarquez, pour revenir à A-10, on meurt tous pareil aussi. Ça doit prouver un truc.



GRANDSTAND

THE ULTIMATE SPORTS COMPILATION

WORLD CLASS LEADERBOARD™

GAZZA'S SUPER SOCCER

PRO TENNIS TOUR

CONTINENTAL CIRCUS

All screen shots – AMIGA

Football, tennis, golf ou course de moto. Profitez des quatre sports internationaux principaux d'un coup.

Gazza's Super Soccer. Faites des matchs de niveau mondial avec le joueur le plus talentueux d'Europe. Gazza donne de la vie au jeu dans cette simulation de sport bourrée d'action.

Pro Tennis Tour. Faites le tour du monde, participez au quatre grands Tournois Internationaux. Laissez-vous gagner par l'emotion tandis que vous avancez vers le titre de Champion du Monde de Tennis.

Continental Circus. Le grand jeu d'arcade de Taito vous force à donner le meilleur de vous-même, défendez-vous sur les huit plus grands Circuits de Grands Prix du monde.

World Class Leaderboard. Relevez les mêmes défits que les plus Grands Noms du golf. Le décors et les sensations sont si vrais qu'il n'y a rien d'étonnant au fait qu'il soit devenu le plus Grand Jeu de Golf jamais créé.

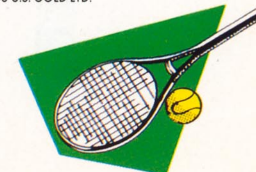


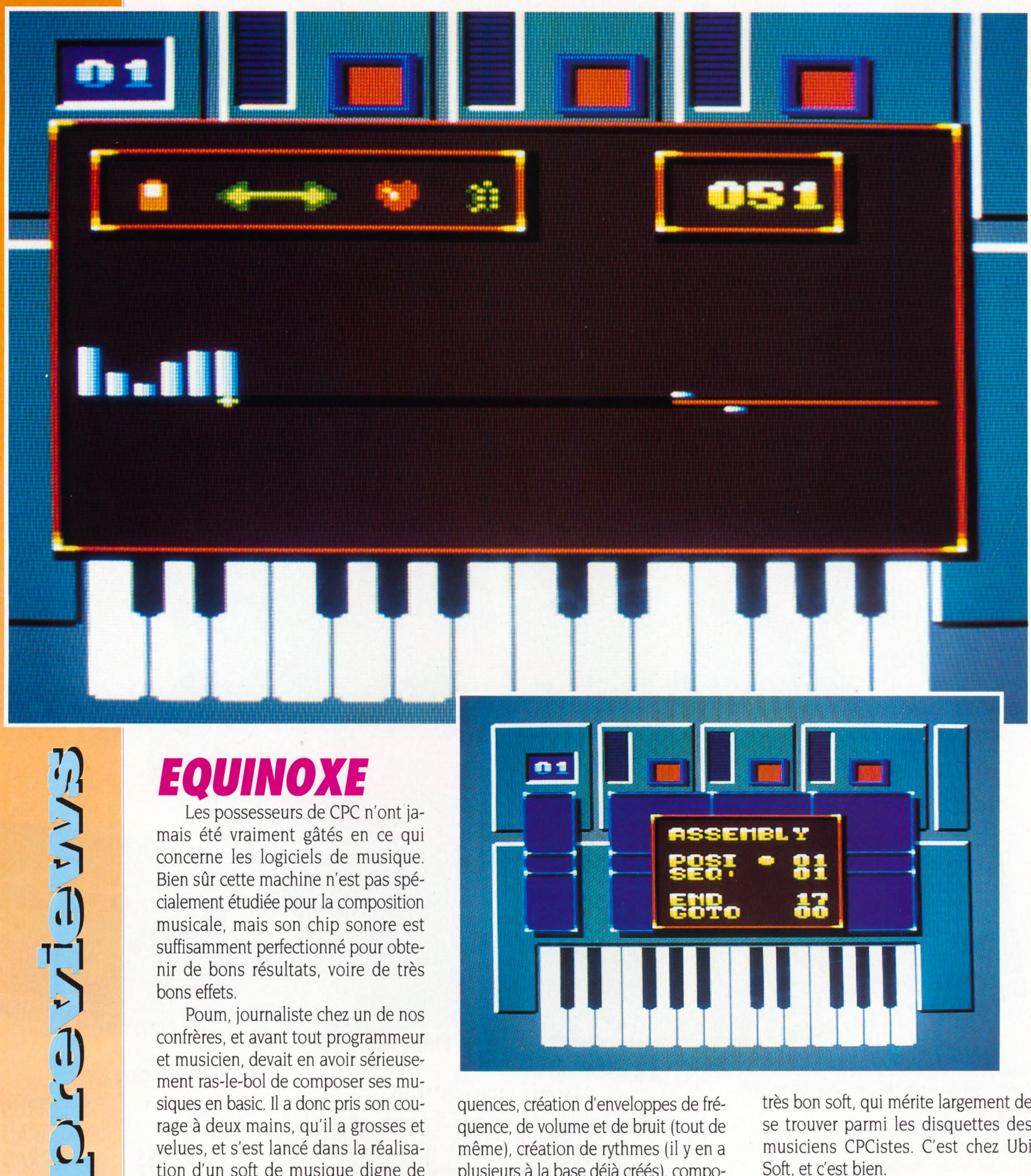
Available on:

AMIGA
ATARI ST
CBM 64 CASS
CBM 64 DISC
SPECTRUM CASS
AMSTRAD CASS
AMSTRAD DISC









EQUINOXE

Les possesseurs de CPC n'ont jamais été vraiment gâtés en ce qui concerne les logiciels de musique. Bien sûr cette machine n'est pas spécialement étudiée pour la composition musicale, mais son chip sonore est suffisamment perfectionné pour obtenir de bons résultats, voire de très bons effets.

Poum, journaliste chez un de nos confrères, et avant tout programmeur et musicien, devait en avoir sérieusement ras-le-bol de composer ses musiques en basic. Il a donc pris son courage à deux mains, qu'il a grosses et velues, et s'est lancé dans la réalisation d'un soft de musique digne de ses homologues sur Amiga, toutes proportions techniques liées aux machines gardées. Le résultat est plus qu'excellent.

Tout d'abord l'environnement du logiciel est entièrement graphique, agréable et en couleurs grosses et velues. Le système de composition reprend le principe des séquenceurs, ainsi, il n'est pas utile d'avoir de grosses connaissances velues du solfège, puisque vous pouvez tout entrer en chiffres et en lettres, consonne, suivant la notation anglo-saxonne, bien sûr.

Au programme: édition de séquences, création d'enveloppes de fréquence, de volume et de bruit (tout de même), création de rythmes (il y en a plusieurs à la base déjà créés), composition à partir d'un clavier, sans compter toutes les possibilités de mélange et d'arrêts en ce qui concerne les trois canaux du CPC.

Vous pouvez écouter vos compositions à tout moment, les modifier très facilement en déplaçant les séquences, en les chaînant, puis sauvegarder votre œuvre. Nouvelle performance, le résultat peut être utilisé dans vos programmes, normal, en interruption, c'est mieux, mais on a en plus le choix entre les interruptions au 25ème de seconde, 50ème de seconde et même au 300ème!

Pas d'hésitation, Equinoxe est un très bon soft, qui mérite largement de se trouver parmi les disquettes des musiciens CPCistes. C'est chez Ubi Soft, et c'est bien.

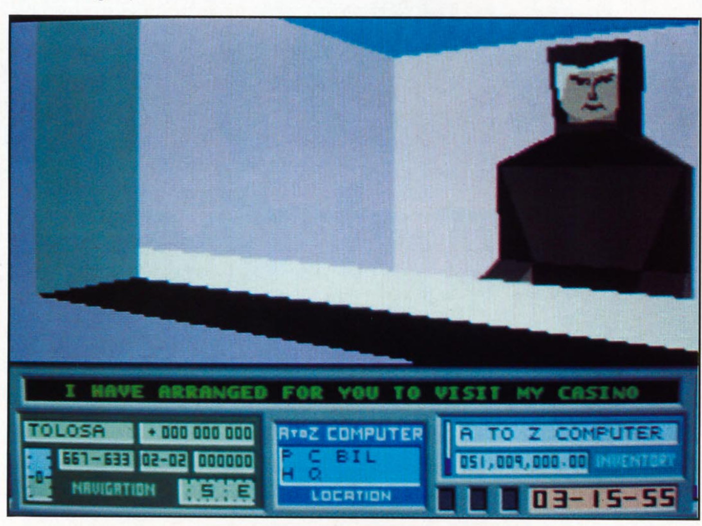
CENTERBASE

Dans cette simulation de stratégie/business, vous dirigez une ville du futur. Votre responsabilité: le bien-être de vos concitoyens. Vous dirigez vos affaires à l'aide de vos ordinateurs. Votre principale préoccupation, préserver vos affaires et couper court à toute tentative de prise de contrôle de votre société par la concurrence. Achetez, vendez, spéculez mais veillez toujours à ce que vos concitoyens puissent vivre convenablement. Sortie prévue vers la fin octobre sur ST, Amiga, PC (label Rainbow Arts).



MERCENARY III : THE DION CRISIS

Troisième volet de la saga spatiale de Paul Woakes, l'auteur. Vous devez neutralisez un personnage que les fans de Mercenary connaissent bien: P.C. Bil. Cette fois-ci la cause est écologique car Bil veut ouvrir des mines sur une planète encore vierge de toute exploitation industrielle. On retrouve le monde de Mercenary, en graphismes vectoriels, avec ses combats et les explorations de Dion. Sortie prévue cet automne sur ST et Amiga (label Novagen).



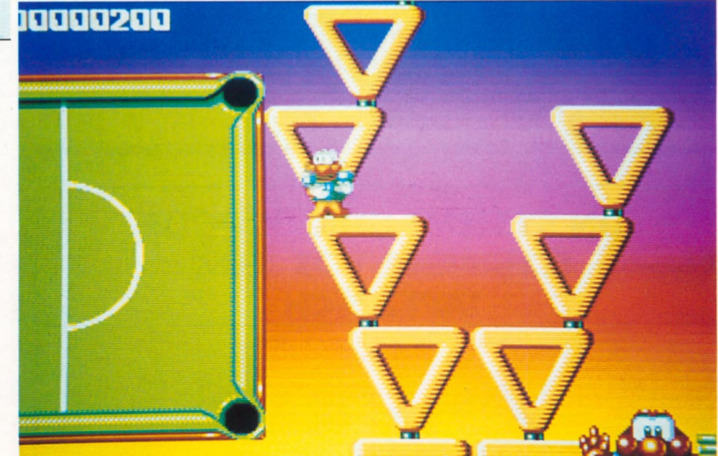




BIG RUN

Grrr! Il était prévu pour septembre, sa sortie est finalement retardée jusqu'à décembre! Big Run est une adaptation d'un coin-op de Jaleco. Cette course de voitures n'est rien d'autre que le fameux rallye Paris-Dakar. Six étapes sont à parcourir sans trop endommager votre voiture. Un titre très attendu. Versions prévues: ST, Amiga et C64 (label Storm).





ROBOCOD

Le petit poisson de Millenium n'en peut plus de rester dans l'anonymat, surtout pas après avoir connu la gloire et les joies de la célébrité en jouant les James Bond... pardon, Pond! Afin d'éviter qu'il ne fasse une crise, les programmeurs lui ont trouvé un nouveau rôle dans un jeu de plate-formes assez similaire dans l'esprit au précédent titre. Son nom: Robocod (jeu de mot bien anglais puisque Cod veut dire morue en anglais). Sortie prévue cet automne/hiver (label Millenium).

MEGATWINS

Sympa et surtout mignon, ce jeu de plate-formes nommé Megatwins. Vous dirigez Pip ou Upa, à travers des décors variés et bourrés de monstres très très mal intentionnés. Armé d'une épée et de bombes récupérables sur le parcours vous dégommez tout, vraiment tout ceux qui ne vous aiment visiblement pas. Très amusant à deux joueurs. Sortie prévue sur ST et Amiga cet automne/hiver (label US Gold).







MYSTERE

Un éditeur dont nous tairons le nom nous a présenté un produit hyper-ultra-secret mais on n'a pas le droit de vous en dire plus parce que la disquette comporte la mention "Press Only".

Produit Hyper-Ultra Secret édité par Un Dont Nous Tairons le Nom à paraître prochainement.

PRESS
RELEASE ONLY



... à suivre p. 23

COMPILE OU FACE IV, LE MEURTRIER



Je n'aimais pas cette façon qu'elle avait de pleurer son mari. Tout cela ressemblait un peu trop à une comédie. Pourtant, lui était bien mort, les collègues de la Gendarmerie l'avaient retrouvé dans la Seine quelques heures plus tôt, juste à la sortie de Paris. Les deux douzaines d'impacts de 22mm sur son corps me laissaient penser qu'il n'avait pas dû se noyer.

- Madame, je sais que le moment est douloureux pour vous, que vous souffrez atrocement, c'est intolérable, cette mort, cette disparition. En plus, c'est fini, il ne reviendra plus, il est cuit, raide, crevé, fini, je sais. Mais je dois, malgré tout, vous poser quelques questions.

- Je vous en prie, inspecteur, c'est votre métier après tout.

- Bien. Quand avez-vous vu votre mari pour la dernière fois?

- Heu... Hier soir, vers 21 heures. Il est rentré à la maison tout content, il m'a embrassé sur la joue, mon mari et moi sommes très distants depuis quelques années, nous couchons d'ailleurs dans des lits jumeaux depuis cinq ans. Un lit jumeau au premier, et l'autre au cinquième. Je dois dire qu'au début j'ai...

- Au fait, madame, au fait, l'interrompis-je sèchement, pourquoi était-il si joyeux?

- Je ne sais plus vraiment, il m'a dit qu'il avait enfin trouvé la compile qu'il cherchait, quelque chose comme... Fast Lane... Oui, je me souviens, maintenant.

- Vous voulez dire, la compile **Fast Lane d'Ubi Soft**, qui contient Stunt Car Racer, Highway Patrol, Ferrari, Vette et Hard Drivin', le tout sur PC 3 1/2?

- Oui, c'est cela. Il a même ajouté que le lendemain il reverrait la personne qui lui avait fourni cette compile, et qu'il obtiendrait **Top Action de Loriciel**, sur Atari ST, avec Moonblaster, Lode Runner et Skweek.

- A quelle heure avait-il rendez-vous?

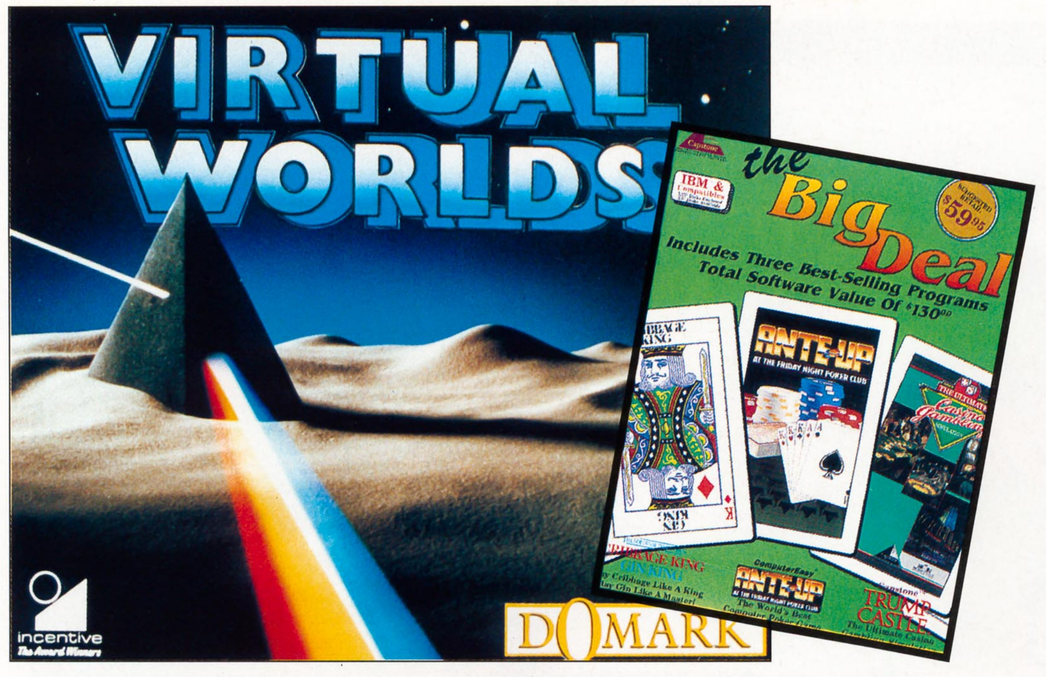
- Vers 10 heures, je crois.

- Mon Dieu, c'est terrible, tout correspond. L'avez-vous vu partir ce matin? N'a-t-il rien emmené?

- Oui, maintenant que j'y pense, il a pris la compile L**es Costos d'Ubi Soft** qui contient Flimbo's Quest, Twin World, Rick Dangerous 2, Munsters, Popeye 2 et Andy Capp. Sur Amiga, ST et CPC.

- Diable! Etait-ce tout?

- Non, je ne pense pas, il devait avoir **Success Story de Loriciel** dans sa poche arrière gauche, il ne s'en sépare jamais. Elle contient Crazy Shot,



Skweek, Bumpy, Turbo Cup et Space Racer, sur ST.

- (...)

- Il y a un problème, monsieur l'inspecteur?

- Non, non... Je... Figurez-vous que dans un sac accroché autour de la taille de votre mari, on a trouvé la compile **The Big Deal de Capstone** sur PC. Elle contenait un poker, un autre jeu de cartes, et différents jeux de casino (roulette, blackjack, craps, machines à sous...).

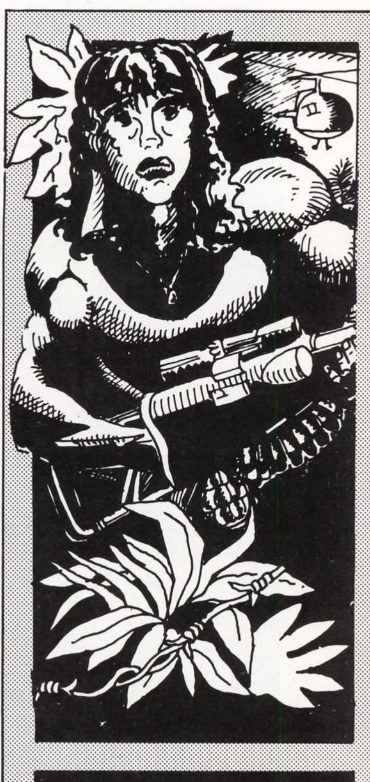
- Oh, je... je... je suis trahie!, dit-elle en s'écroulant au sol.

- Madame, je vous arrête, ainsi que votre complice, et amant, **Virtual Worlds de Domark.**

- Oui... C'est... C'est lui qui a tout manigancé! Pensez donc, monsieur l'inspecteur, il contient Driller, Total Eclipse, Castle Master et The Crypt, la suite de Castle Master qui n'avait jamais été éditée.

- Je sais, sur CPC et sur ST. Nous l'avons déjà coffré.







... à suivre p. 25



GAUNTLET III

Le but du jeu est identique aux précédents titres, Gauntlet I et II. Des guerriers pénètrent dans un territoire, dégomment tout sur leur passage et emportent trésors et nourriture. On retrouve des monstres tels que les fantômes, les magiciens, les sauvages armés de gourdins, les générateurs de monstres, etc. La nouveauté? Eh bien, le jeu est en 3D et de nouveaux personnages peuvent être sélectionnés. Le mode multi-joueurs est bien évidemment disponible. Sortie prévue cet automne sur ST et Amiga (label US Gold).

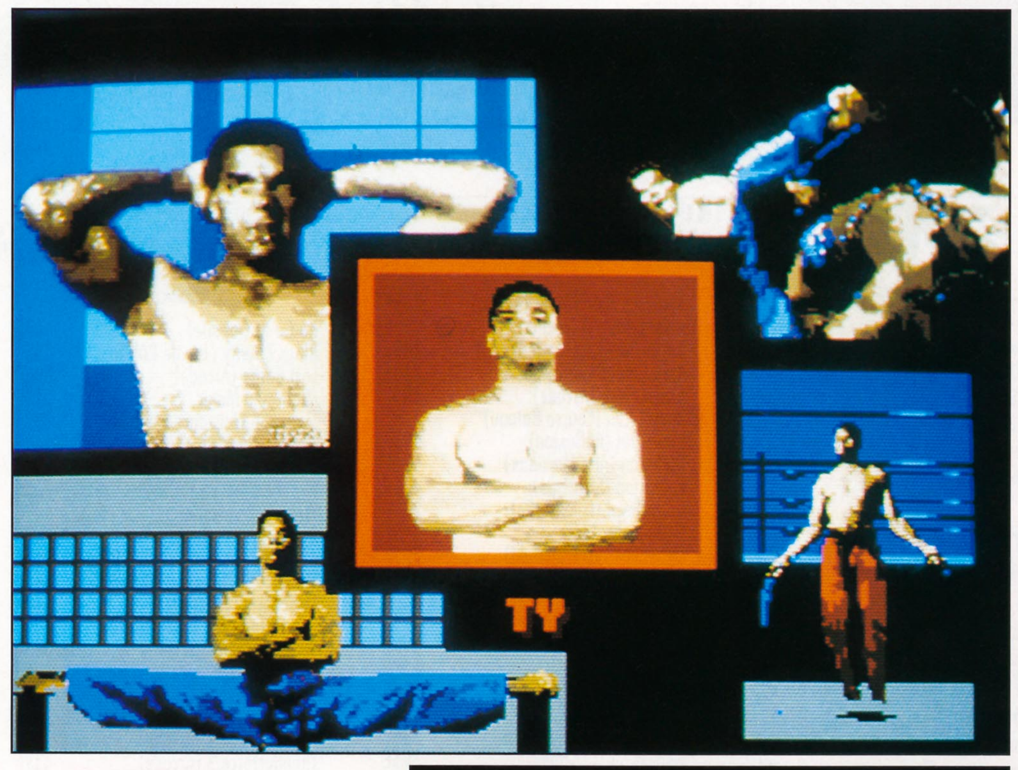
FATE

Fate est un gigantesque jeu de rôle où vous pouvez contrôler sept aventuriers, au total. Vous vous retrouvez dans un monde parallèle qui vous est totalement inconnu. D'ailleurs vous devrez errer sans but pendant le début de la partie avant de trouver votre première quête. La quête principale consiste à tuer un sorcier qui domine ce monde. Fate est intéressant à plus d'un titre. Tout d'abord vos aventuriers agissent selon leurs humeurs et en fonction de vos actes. Ensuite, il est possible de séparer votre groupe en deux bandes autonomes, capables d'agir dans deux lieux différents à la fois! Le jeu comporte sept villes, 12 donjons dotés de 1000 pièces. Je ne sais pas si la version finale comportera tous ces éléments mais les programmeurs de Rainbow Arts m'ont affirmé qu'ils tenteront de le faire. Sortie prévue en septembre sur PC et Amiga.



PITFIGHTER

La conversion du célèbre coin-op de Tengen est en bonne voie. Vous allez pouvoir vous balancer des prunes, le tout en images digitalisées! Dans ses combats il n'y a pas de règles, on peut frapper même en dessous de la ceinture! D'ailleurs des bonus sont accordés à celui qui a été le plus agressif et le plus odieux! Le programme vous propose des combats en singulier ou un tournoi qui vous permettra, si vous êtes fort, de rencontrer Ultimate Warrior, le plus dangereux de tous. Sortie prévue en novembre sur ST, Amiga, PC et C64 (label Domark).



DOUBLE DRAGON III

Troisième volet d'un des jeux de baston les plus populaires chez les joueurs en culottes courtes et les grands dadais comme Alain! De la baston, il y en aura dans Double Dragon III sauf que cette suite possède des graphismes plus fouillés que les précédents (beurk!). Sortie prévue en décembre/janvier sur ST, Amiga, C64, CPC et Spectrum (label Storm).





SEGA MEGADRIVE

1290F

La CONSOLE MEGADRIVE
+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux





Altered Beast (Jeu d'Arcade)

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !



méga vidéo SHOW N°2
CATALOGUE VIDEO N°2
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

TOP 20 MEGADRIVE

SONIC HEDGEHOG	395F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Beanball Benny	449F
Danado	449F
Fantasia	449F
Hellraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Stormlord	449F
Street of Rage	449F
Phantasie Star 3	599F
688 Attack Submarine	549F
Twin Cobra	449F
Turrican	449F
Fantasia	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Block Out (Réflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Foot. (Foot. Amér.)	395F
Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Populous (Strategie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

Console SEGA MASTER SYSTEM II

NOUVEAU

490F

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II
+ Alex Kid + 1 Manette de Jeux



NOUVEAUTES

Summer Games	315F
Ace of Aces	345F
Pacmania	305F
Golden Axe Warrior	345F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
Wonderboy 3	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Super Monaco GP	345F
Indiana Jones (Action)	345F
World Cup Italia 90	285F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	345F
Alex Kidd in Shin. World	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

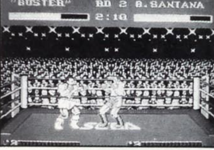
OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

After Burner	325F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E-Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Gauntlet	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golfa Mania	345F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F

Moonwalker. *Incarnez Michaël Jackson.*

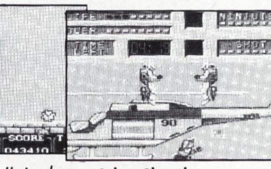
Dick Tracy. *Attention aux truands.*



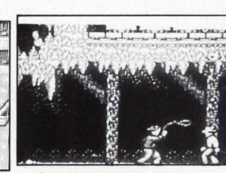
Heavy Weight Champion. *Vous devez combattre 5 adversaires.*



Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*



Cyber Shinobi *Des combats démoniaques.*



Indiana Jones *Une action ininterrompue !*

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

Un nouveau magasin MICROMANIA !

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

Ouverture le 18 septembre 91

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une ***montre jeu video*** *à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs*

(Offre d'une valeur de 145F, valable au nouveau Magasin Micromania

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense NOUVEAU
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

5% de réduction sur vos achats (*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat !

(*) Sauf consoles) - Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 50 F)**	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

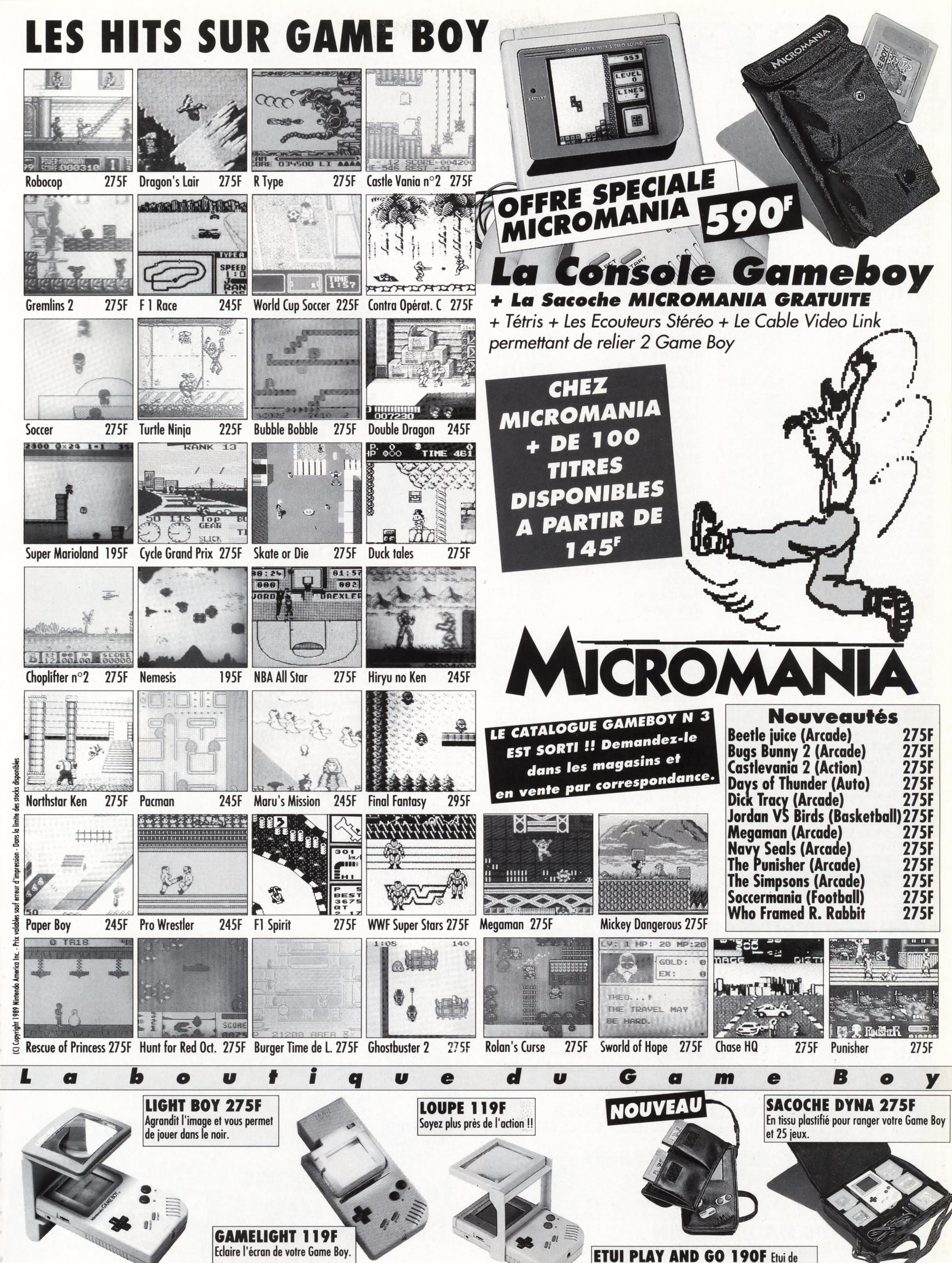
Nom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear



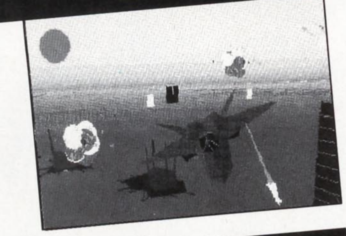
LES HITS SUR GAME BOY
Robocop 275F
Dragon's Lair 275F
R Type 275F
Castle Vania n°2 275F
Gremlins 2 275F
F 1 Race 245F
World Cup Soccer 225F
Contra Opérat. C 275F
Soccer 275F
Turtle Ninja 225F
Bubble Bobble 275F
Double Dragon 245F
Super Marioland 195F
Cycle Grand Prix 275F
Skate or Die 275F
Duck tales 275F
Choplifter n°2 275F
Nemesis 195F
NBA All Star 275F
Hiryu no Ken 245F
Northstar Ken 275F
Pacman 245F
Maru's Mission 245F
Final Fantasy 295F
Paper Boy 245F
Pro Wrestler 245F
F1 Spirit 275F
WWF Super Stars 275F
Megaman 275F
Mickey Dangerous 275F
Rescue of Princess 275F
Hunt for Red Oct. 275F
Burger Time de L. 275F
Ghostbuster 2 275F
Rolan's Curse 275F
Sworld of Hope 275F
Chase HQ 275F
Punisher 275F
OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F
La Console Gameboy
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy
CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F
MICROMANIA
LE CATALOGUE GAMEBOY N 3 EST SORTI !! Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.
Nouveautés
Beetle juice (Arcade) 275F
Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F
Castlevania 2 (Action) 275F
Days of Thunder (Auto) 275F
Dick Tracy (Arcade) 275F
Jordan VS Birds (Basketball) 275F
Megaman (Arcade) 275F
Navy Seals (Arcade) 275F
The Punisher (Arcade) 275F
The Simpsons (Arcade) 275F
Soccermania (Football) 275F
Who Framed R. Rabbit 275F
(C) Copyright 1989 Nintendo America Inc. - Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles
La boutique du Game Boy
LIGHT BOY 275F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.
GAMELIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.
LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!
NOUVEAU
ETUI PLAY AND GO 190F Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.
SACOCHE DYNA 275F
En tissu plastifié pour ranger votre Game Boy et 25 jeux.

PC Compatible

WING COMMANDER 2 399F
Les Kilrathis contre attaquent !! La fabuleuse suite du Hit Wing Commander.



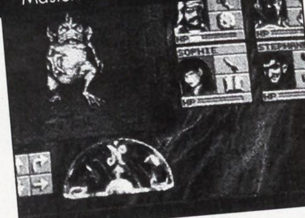
JETFIGHTER 2 399F
Une époustouflante simulation de vol ! Une animation et une jouabilité délirante !



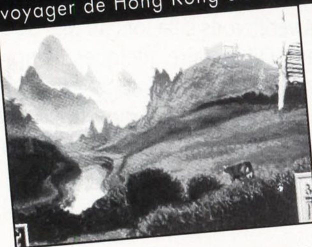
GUNSHIP 2000 399F
Vous pourrez gérer jusqu'à 5 hélicos au cours de 5 missions en Europe centrale ou dans le Golfe.



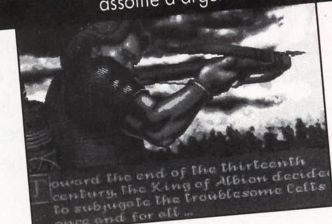
EYE OF BEHOLDER 299F
Un jeu de Dragon à la hauteur de Dungeon Master. 12 niveaux déments !



HEART OF CHINA 399F
Un jeu d'aventure qui vous fera voyager de Hong Kong à Paris



CASTLES 349F
Il vous faudra être en partie architecte, en partie Général et complètement menteur et assoiffé d'argent !



SPECIAL COMITES D'ENTREPRISE:
Remise de 10% sur tous les logiciels PC aux membres de comités d'entreprise.
Offre valable dans les magasins uniquement sur présentation de la carte comité d'entreprise.

SPECIAL IMPORT US: Toutes les semaines, MICROMANIA reçoit les Imports US dès leur sortie !



MICROMANIA

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

PC GOLD HITS (5P ET 3P) **149F**
+ Bruce Lee (Arts Martiaux)
+ World Class Leader Board (Golf)
+ Ace of Aces (Avion)
+ Infiltrator (Arcade)

5 pouces 1/4

STRYX (Arcade)	99F
BLOCK OUT (Tétris 3D)	99F
NIGHTBREED ACTION	99F

3D Construction Kit	499F	**F 29 Retaliator**	**299F**	Murder	249F
4D Sport Boxing	299F	Final Battle	249F	Nobunaga's Ambition	399F
4D Sport Driving	299F	Genghis Khan	399F	Prehistorik	269F
Battle Master	299F	Golden Axe	299F	**RBI 2**	**299F**
Betrayal	**349F**	Impérium	299F	Rick Dangerous 2	249F
Billiard Sim. N2	299F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Budokan	249F	LHX Attack Chopper	399F	Sorcerers	299F
Castles	**349F**	Life and Death 2	299F	Space Quest IV	399F
Champion of Raj	249F	**Links Bayhill Course**	**159F**	Spirit of Excalibur	349F
Chuck Yeager	**349F**	Links Boutifull	159F	Supremacy	349F
Command HQ	**349F**	Links Firestone	159F	Ultima VI	299F
Countdown	299F	M1 Tank Platoon	399F	Wing Com. Miss Disk 1	149F
Crime Wave	299F	Martian Dreams	369F	Wolf Pack	349F
De Luxe Paint 2 Franç.	985F	Medieval Lords	299F	Warlord	299F
Elite +	349F	Megatraveller 1	349F		
F15 Strike Eagle N2	349F	Mig Fulcrum 29	399F		
F19 Stealth Fighter	385F				

SIM CITY + POPULOUS 299F
EDITION SPECIALE 2 jeux de stratégie géniaux !

LEMMINGS 199F
Le Hit des Hits sur ST et Amiga adapté pour le PC Compatible. Un jeu délirant à posséder de toute urgence !

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Billy the Kid	**299F**
Captive	**299F**
Corporation	**349F**
Cybercon 3D	**299F**
Dungeon Master	**399F**
Immortal	**299F**
Legend of Billy Boulder	**299F**
Narc	**299F**
Nascar	**299F**
Pang	**299F**
Wild Wheels	**299F**
Z-Out	**249F**

AUTRES NOUVEAUTES

Alcatraz	249F
Archem	349F
Art de la Guerre	299F
Battle Command	299F
Battletech 2	**359F**
Bloodwych	**299F**
Chip Challenge	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
F 14 Tomcat	**359F**
Falcon V 3.0	349F
Gazza 2	269F
Gunship 2000	**399F**
Killing Cloud	299F
Logical	**199F**
Mad TV	**249F**
Magic Canddle 2	299F
Overlord	**259F**
Riders of Rohan	**349F**
Rules of Engagement	**299F**
Secret Weapons	**349F**
The Seige	**299F**
Thunderjaws	**299F**

TOP 10 PC COMPATIBLES

Wing Commander Miss. Disk N2	**149F**
Andretti	**299F**
UMS 2	**349F**
Rise of the Dragon	**399F**
Red Baron	**399F**
Kling Quest V(VGA)	**449F**
Llinks	**399F**
Wing Commander	**349F**
Jetfighter 2 (Français)	**399F**
Sim Earth	**399F**

3615 MICROMANIA ! Suivez votre commande en direct

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

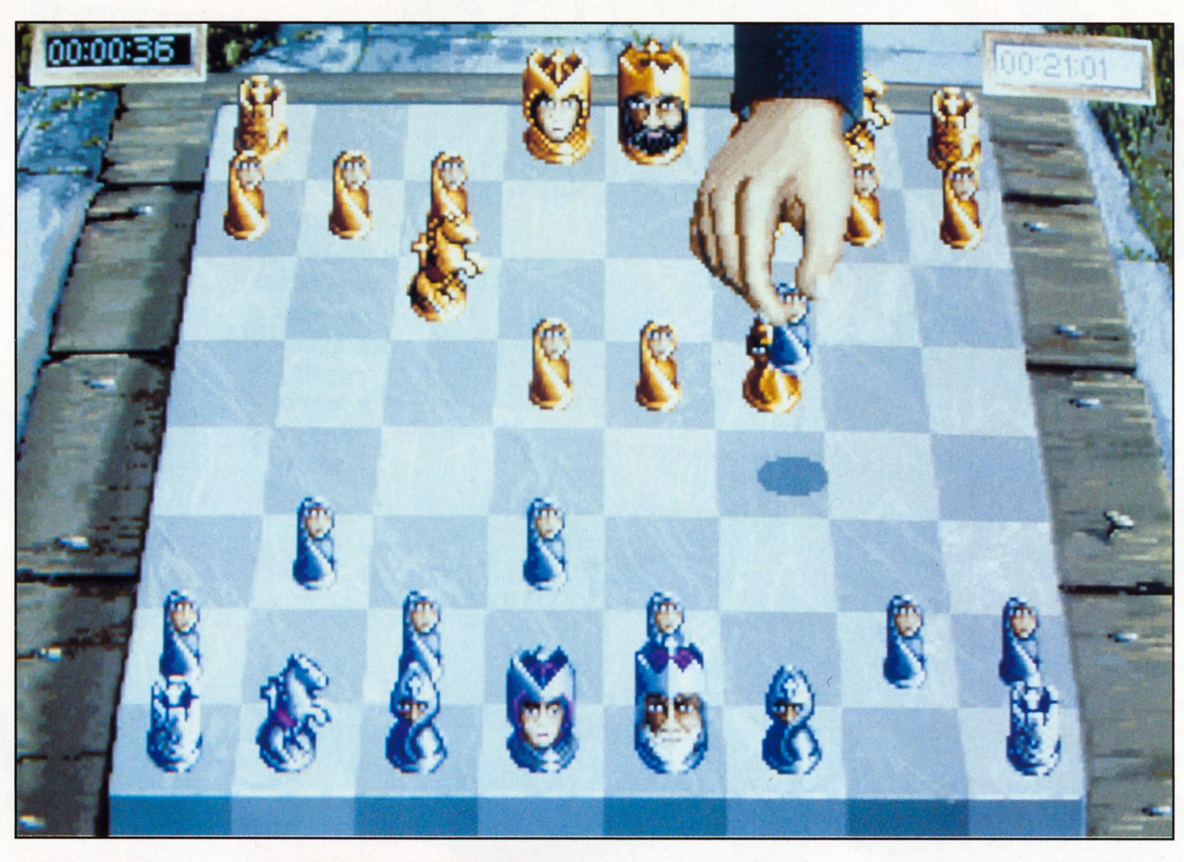
MICROMANIA

Dans la limite des stocks disponibles - Prix valables sauf erreur d'impression

5% de réduction sur vos achats (*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat

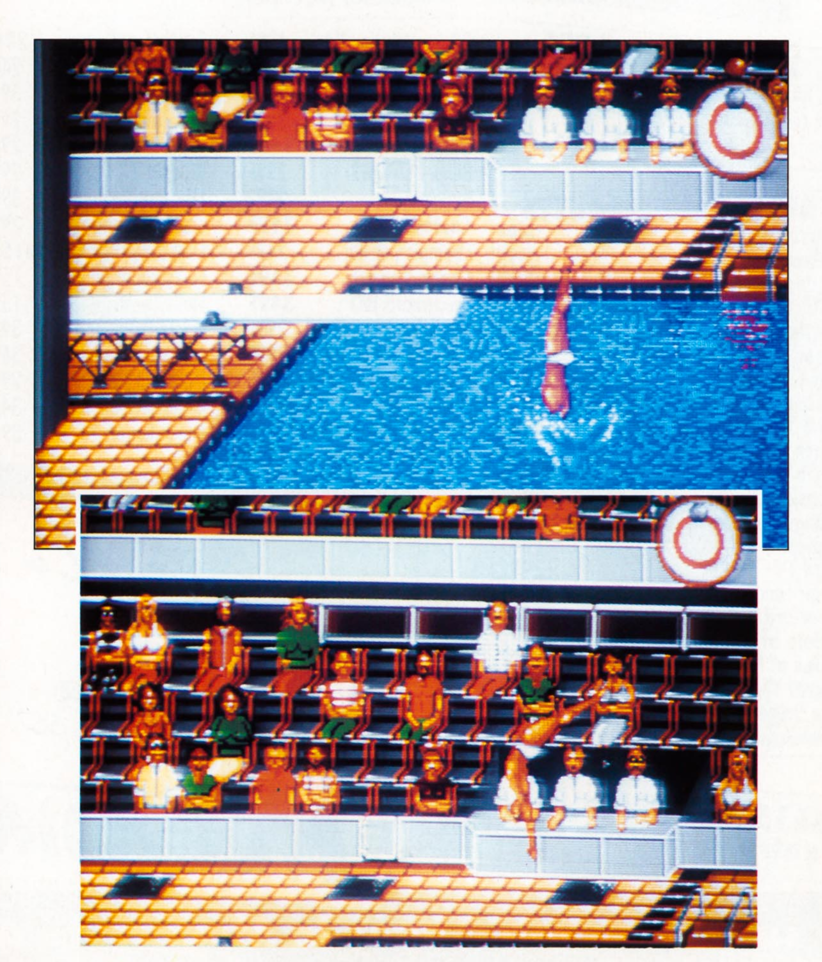
(*) Sauf consoles

news • previews



WORLD CLASS CHESS

Un tout beau, un tout nouveau jeu d'échecs. World Class Chess, alias Sargon 5, tourne sur PC. Graphiquement, il n'y a rien de vraiment nouveau par rapport aux autres jeux d'échecs, à part cette mimine qui vient déplacer les pions! Il paraît que WCC est nettement plus fort et plus rapide que les autres jeux d'échecs. Nous vérifierons cela lors du test de la version finale. En attendant, j'ai pu faire quelques "coups" contre l'ordinateur et j'ai particulièrement apprécié que le programme donne le nom des coups ou des ouvertures, très instructif pour un petit amateur comme moi. Sortie prévue en octobre sur PC (label Activision).



INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Cette simulation sportive comporte six disciplines décomposées en une vingtaine d'épreuves. Pour la natation les épreuves comprennent le 100 mètres papillon, libre etc. Le joueur contrôle les mouvements, la respiration et les virages! Les autres disciplines sont le cyclisme, sauts d'obstacles à cheval, le tir, les plongeons et finalement le marathon. Sortie prévue en novembre sur Amiga, ST, PC (label Empire).

AMSTRAD 464/6128

LES JUSTICIERS 3 169/199F NOUVEAU
+ Shadow Warriors
+ Robocop 2
+ Batman le Film

SUPER SIM PACK 179/249F NOUVEAU
+ Italy 90
+ Snowstrike
+ Heavy Metal +Turbo Out Run

NRJ 2 ND/249F
+ Mystical
+ Light Corridor
+ Crazy Cars 2
+ Shufflepuck Café + Pinball Magic

LE MONDE DES MERVEILLES 149/ND
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ Super Wonderboy
+ Bubble Bobble

LES STARS DE HOLLYWOOD ND/229F
+ Batman le film
+ Indiana Jones Action
+ Robocop
+ Ghostbusters 2

NRJ 159/249F
+ North and South
+ Tintin sur la Lune
+ Fire and Forget
+ Teenage Queen
+ Hostages

3615 MICROMANIA Toutes les descriptions détaillées des jeux et un Game Boy à gagner chaque semaine !

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Battle Command	109/159F
Darkman	109/159F
Gauntlet 3D	109/159F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
Disc	**149/199F**
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Prehistorik	**140/180F**
Sliders	ND/199F
Tresor d'Alligator	ND/149F

TOP 10 AMSTRAD

3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Swiv	ND/159F
Total Recall	109/159F
F16 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F
Manchester United European	109/159F

Alive	ND/199F
Art de la Guerre	ND/249F
Adv. Distroyer Sim.	169/229F
Gazza 2	140/180F
Grand Prix 500 N2	ND/199F
Heroe Quest	109/159F

La Secte Noire	ND/179F
Le Manoir de Morteville.	ND/199F
Tresors D'alligator	ND/149F
Mercs	119/169F
Mokowe	ND/199F
Mystical	149/199F
Panza Kick Boxing	199/249F
Prince of Persia	149/199F
RBI 2	109/159F
Saga	ND/199F
Sdaw	ND/149F
Skull and Crossbones	99/149F
Supercars	109/149F
Super Sqweek	149/199F
Swap	ND/199F
Switchblade	109/159F
Targhan	ND/199F
Tetris	ND/149F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NARC	59/99F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND
F16 COMBAT PILOT	99/149F	THE ELIMINATOR	59F/ND
GHOULS'N GHOST	ND/99F	NIGHTBREED	ND/99F
CRACKDOWN	ND/99F	MOONWALKER	ND/99F
CABAL	59F/ND	STRIDER	ND/99F
CHASE HQ	59F/ND		

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type + Titan

LES AVENTURIERS 59F/ND
+ Indiana Jones Action + The Strider + Vigilante + Forgotten Worlds

LA COLLECTION ND/ 175F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad ! Arkanoid, Batman, Rambo, Green Beret,....

SEGA ARCADE TURBO 59F/ND
+Turbo Out Run +Crack down +Superwonderboy +Thunderblade

LES CHEVALIERS 99F/ND
+Strider +Ghouls'n Ghost +Dynasty Wars +Black Tiger +Led Storm (Gratuit)

LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

J 19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville .... Tél.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

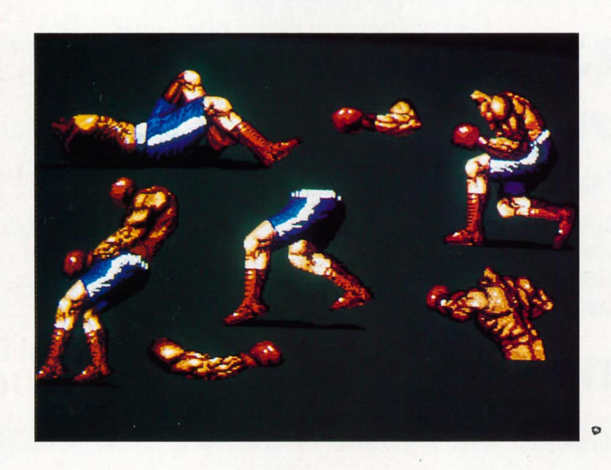
Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear



FINAL BLOW

preview sur AMIGA Editeur : Storm



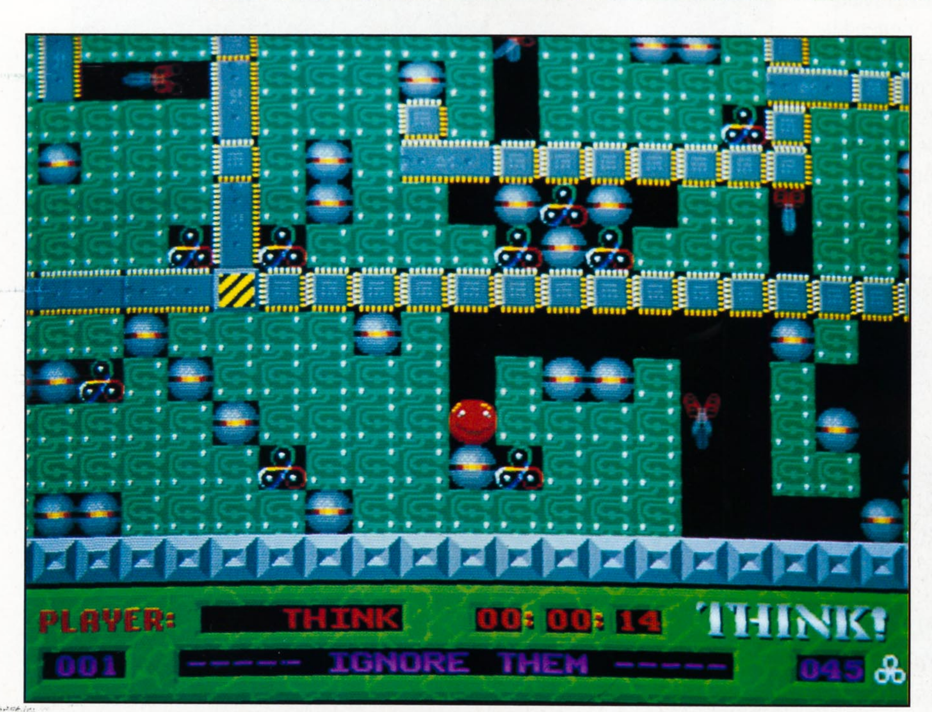


Voilà un titre qui a du punch, et pour cause, Final Blow est un jeu de boxe qui sera commercialisé sous le label Storm. Cette adaptation du coin-op de Taito est actuellement réalisée par l'équipe de Storm qui ont déjà des titres tels que SWIV, Saint Dragon et Rod Land à leur actif. Final Blow se propose de vous faire vivre intensément un match de boxe avec les coups, le sang et la sueur, le tout en robe de chambre, en pantoufles et les fesses bien calées dans votre fauteuil! La montée sur le ring est un moment fort où vous découvrez votre adversaire. En général, c'est une montagne de muscles et vous vous demandez comment vous allez faire pour l'envoyer au tapis, il a l'air d'être solidement planté sur ses jambes, indéracinable, végétal! Vos adversaires (au choix) se nomment Dynamite Joe, The Detroit Kid, King Jason, Krusha et Demon Dave et bien d'autres. A les voir on dirait qu'ils sont tous passés entre les mains d'un chirurgien esthétique parkinsonnien. Chacun d'entre eux possède son propre style de boxe (offensif, défensif) avec points forts et points faibles. Vos armes sont les directs, les esquives, les crochets et les uppercuts. Jouable en solo ou à deux, Final Blow propose des combats en singulier et des championnats. Le jeu, sans être techniquement extraordinaire, est tout à fait agréable. Les photos présentées sont celles de la version Amiga. Hilarant surtout à deux! Sortie prévue en septembre.



SUPAPLEX

preview sur AMIGA Editeur : Digital integration







Encore un être hybride et torturé: Supaplex, mélange de Pac-Man et de Boulder Dash. Remarquez, le mélange est ingénieux, car ces deux titres sont tout de même de gros classiques. Bref, un petit pac-man tout rougeâtre, enivré par une trop grande absorption de Pacgommes, sûrement, se trouve enfermé dans des tableaux (il y en a 100 dans le jeu) où il devra amasser des sortes de symboles celtiques colorés.
Evidemment il y a des monstres qui le poursuivent, des ciseaux, et les objets qu'il doit ramasser se trouvent au milieu d'autres de plusieurs types qui sont dangereux pour notre alcoolique de pac-man. On peut pousser des disquettes explosives, provoquer des éboulements, bref, exactement comme dans Boulder Dash.
Ce n'est qu'une preview pour l'instant, tous les tableaux ne sont pas terminés, le gameplay n'est pas encore au point, mais si les programmeurs font preuve d'imagination, et rajoutent des éléments à Supaplex, ce soft pourrait bien contenter bon nombre de nostalgiques des jeux à l'ancienne.
Supaplex de Digital Integration, Amiga, sortie très prochainement.

PSYGNOSIS

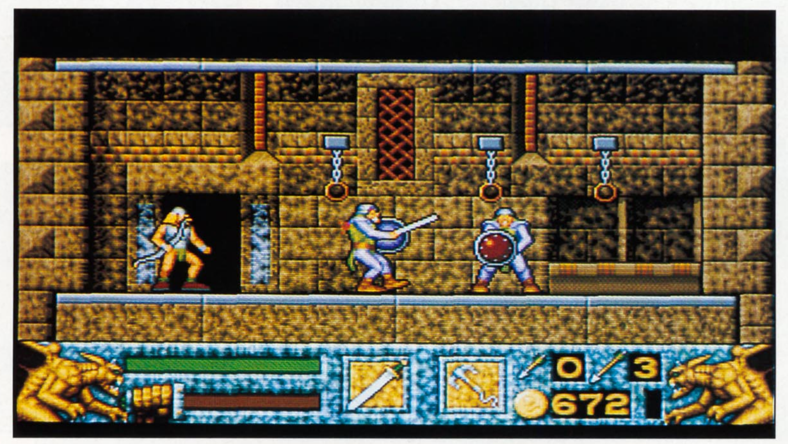


Leander sur Amiga

Un bref rappel des titres que Psygnosis s'apprête à commercialiser à la rentrée ne nous fera pas de mal. Il y a des nouveautés mais également des conversions sur ST. On vous l'a déjà présenté mais il mérite qu'on lui fasse une place dans nos colonnes, je parle de Leander, un superbe jeu d'arcade/aventure sur Amiga. Vous êtes un puissant guerrier chargé de libérer une princesse nommée Lucanna faite prisonnière par le démoniaque Lord Tyeger. Trois mondes répartis en 22 niveaux vous attendent avec leurs lots habituels de monstres. Leander est jouable à un ou deux joueurs. Sortie prévue en novembre. Barbarian II est la suite de l'inoubliable Barbarian I. Cette fois-ci vous devez affronter Necron mais auparavant il vous faudra dégommer tous les monstres que vous trouverez sur votre chemin. Barbarian II comporte 6 niveaux comprenant un village, un château, le donjon et le temple de Necron. Sortie prévue en septembre sur ST et Amiga. Obitus, déjà disponible sur Amiga, subit actuellement sa conversion sur ST. Vous êtes dans un monde inconnu. Vous ne savez ni pourquoi vous êtes là, ni ce que vous y faites. Votre objectif: quitter ces lieux par n'importe quel moyen, retrouver la terre. Quatre comtés infestés de créatures maléfiques et où la sorcellerie est monnaie courante sont à explorer. Ce jeu d'aventure/arcade sera disponible en octobre sur ST. Amnios est un curieux shoot'em up où les décors, les monstres et même votre vaisseau sont des éléments biologiques. Vous devez éliminer une forme de vie nommé Oncabloc qui menace de dévorer l'univers! Le jeu se décompose en une dizaine de niveaux avec une mission précise à remplir: sauver des humanoïdes ou détruire presque tous les monstres du niveau. Sortie fin août sur Amiga. Pour finir, Shadow of the Beast II arrive sur ST en octobre.



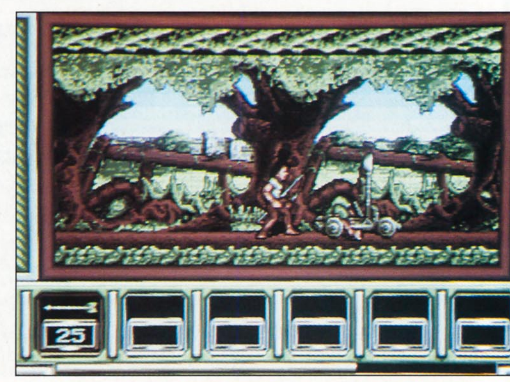
Amnios sur Amiga



Barbarian II sur Amiga



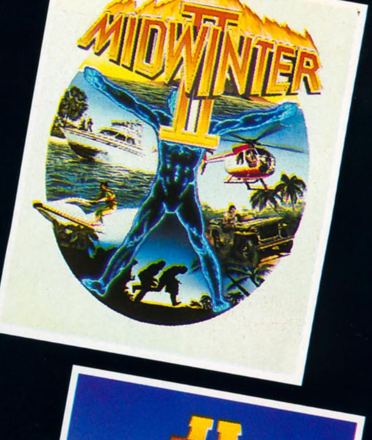
Beast II sur ST



Obitus sur ST

LA SIMULATION A UN NOM :

MICROPROSE



CHRONOS
16, avenue Rampal, 13012 Marseille

ESPACE SORBONNE INFORMATIQUE
22, rue Masséna, 06000 Nice

SÉQUENCE NEYRIAL
Neyrial centre calcul, 63000 Clermont-Ferrand

MICROVIDÉO
3, cours Alsace-Lorraine, 33000 Bordeaux

ÉLECTRON
12, Place de la Porte Champerret, 75017 Paris

MICROMEGA
295, bld Aristide Briand,
91600 Savigny-sur-Orge

P.E.I.
11, rue de Gobien, 35400 Saint-Malo

AUCHAN BOULOGNE
RN 42, 62200 Boulogne Saint-Martin

BHV BELLE ÉPINE
C. comm. régional Belle Épine 10, 94521 Rungis

BHV CRÉTEIL
C/C Créteil Soleil, 94000 Créteil

BHV FLANDRE
Rayon jouets, 75019 Paris

BHV MONTHLéRY
60 route d'Orléans, 93310 Monthléry

BHV RIVOLI
Rayon JS, 75004 Paris

BNHV ROSNY 2
Centre commercial Rosny 2,
93117 Rosny-sous-Bois

CONFORAMA BONDY
53, avenue Galliéni, 93140 Bondy

CONFORAMA SAINT-OUEN
52, bld Victor-Hugo, 93400 Saint-Ouen

COFORAMA VITRY
110, bld de Stalingrad, 94400 Vitry-sur-Seine

CONTINENT CHAMBOURCY
Route nationale 13, 78240 Chambourcy

CONTINENT SAINT-BRICE
ZA des Perruches, 95350 Saint-Brice

HYPERMEDIA VILLIERS EN BI
Centre comm. Villiers n° 9, 77195 Dammarie-les-Lys

CONFORAMA LA ROCHE SUR YON
ZI nord, 85000 La Roche-sur-Yon

UNIVERS INFORMATIQUE
8, rue Grande Étape, 51000 Chalons/Marne

PLEIN CIEL «EPPE»
7et 9 place Foch, 10000 Troyes

MICROLOG INFORMATIQUE
31 rue Émile Giros, 52100 Saint-Dizier

TEMPS K
Centre comm. Belle-Épine, 94531 Rungis Cedex

INTERFACE
64 rue Félix Guyon, 97400 Saint-denis

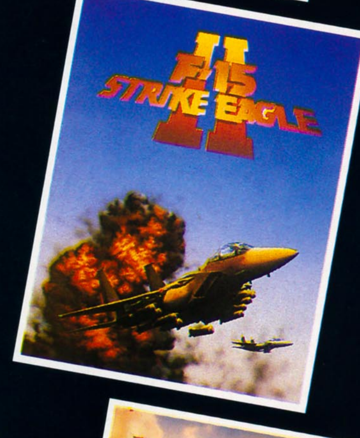
MEGASOFT
12 rue du Rempart, 68000 Colmar

VIDEOTIQUE
17 c/cial Franconville, 95130 Franconville
CORA ESPACE MAISON
15, route de Montbéliard, 90400 Andelmans

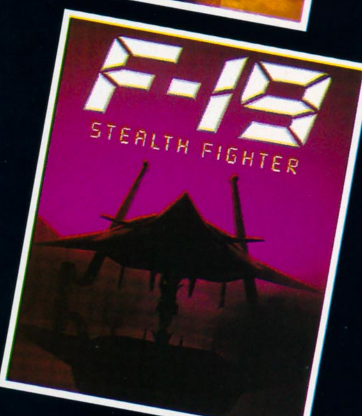
CORA HOUDEMONT
RN 57, 54180 Heillecourt

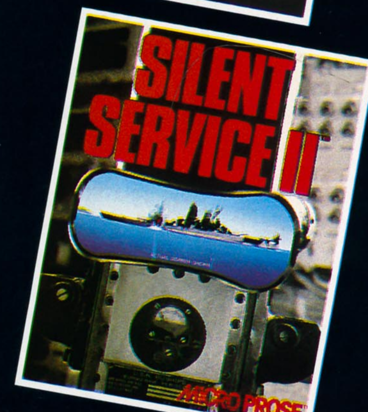
CORA LUNEVILLE
CD 31, 54300, Moncel-les-Luneville

AUCHAN VILLARS
Chemin de Montravel,
42390 Villars









ET TOUS LES MAGASINS









FALCON 3

preview sur PC Editeur : Spectrum Holobyte

Waow! Ça commence par une série de voix digitalisées, avec dans le fond le bruit de l'avion et le crachouillis des émetteurs. Ensuite, gros plan sur le pilote, fondu enchaîné avec effet de flou et digitalisation d'un avion en train de décoller. Vous me direz que si on a la photo, c'est pas plus difficile de digitaliser un appareil qui décolle qu'un appareil qui ne fait rien. Oui, mais là, on voit vraiment l'engin qui roule, puis tourne.

Ensuite, on passe au jeu. Certes, il ne s'agit pas de digit mais bonne nouvelle pour les possesseurs de PC rapides, il est possible d'afficher une texture de sol, une texture de ciel (un beau dégradé) et d'augmenter la vitesse d'apparition des objets lointains. Le plus incroyable, c'est qu'avec tout ça, le jeu reste assez rapide sur 286. Les vues extérieures, variées, sont aussi relayées par une vue multifenêtrée permettant d'afficher le collimateur de tir en grand et diverses vues tactiques sur les bords. Même en vol, la bande son est extraordinaire. La musique ainsi que deux niveaux de bruitage peuvent être réglés. Spectrum Holobyte signe là un superbe simulateur de combat.

L'année dernière, ORIGIN a été le premier éditeur à ajouter l'art à la passion de jouer.

Aujourd'hui nous allons encore plus loin . . .

WING COMMANDER™ II

Vengeance of the Kilrathi™

A Chris Roberts Game

ORIGIN™

We create worlds.™

- Des graphiques totalement nouveaux au top de la technologie 3D!
- Une intelligence aiguisée: plus vous progressez, plus les difficultés sont grandes.
- Des challenge inédits.
- La possibilité de visionner immediatement l'action précédente.
- Des son digitalisés: une voix originale par personnage.
- Vous êtes les héros d'une aventure directement inspirée des meilleurs films de science-fiction.

Distribué par UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



MINDSCAPE

21st CENTURY ENTERTAINMENT

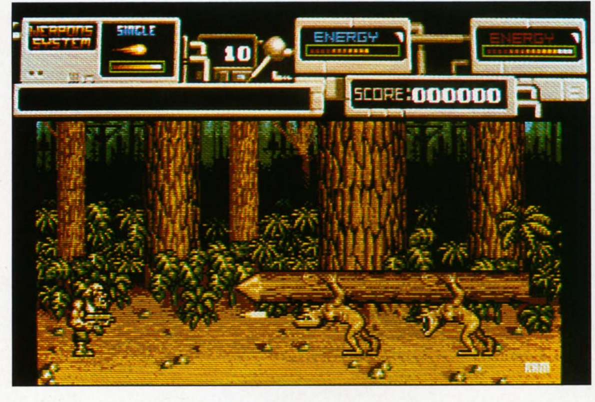
C'est nouveau, ça vient de sortir ! 21st Century Entertainement va tenter de se faire un nom et une percée dans le marché du jeu avec deux titres que nous vous présentons.

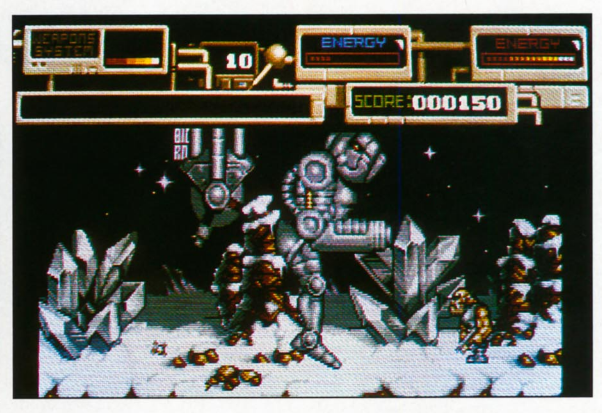


NEBULUS II

Pogo reprend du service pour le plus grand plaisir des fans de Nebulus, un des meilleurs jeux d'action/stratégie sur micro. Nebulus II n'est pas programmé par l'auteur de l'original, John Phillips, mais le concept reste identique au premier, une tour rotative bardée de portes et de plate-formes.

Pogo doit parvenir au sommet de la tour en déjouant tous les pièges avant de parvenir au suivant qui lui est encore plus dur! Ce qu'on peut être maso, des fois. Seize tours sont à gravir avec leurs lots de portes multidirectionnelles, de téléporteurs, de plate-formes branlantes, de clefs, etc. Pogo peut tirer, sauter et utiliser les objets ou armes qu'il découvre. C'est un jeu qu'on attend avec impatience à la rédaction de Joystick.

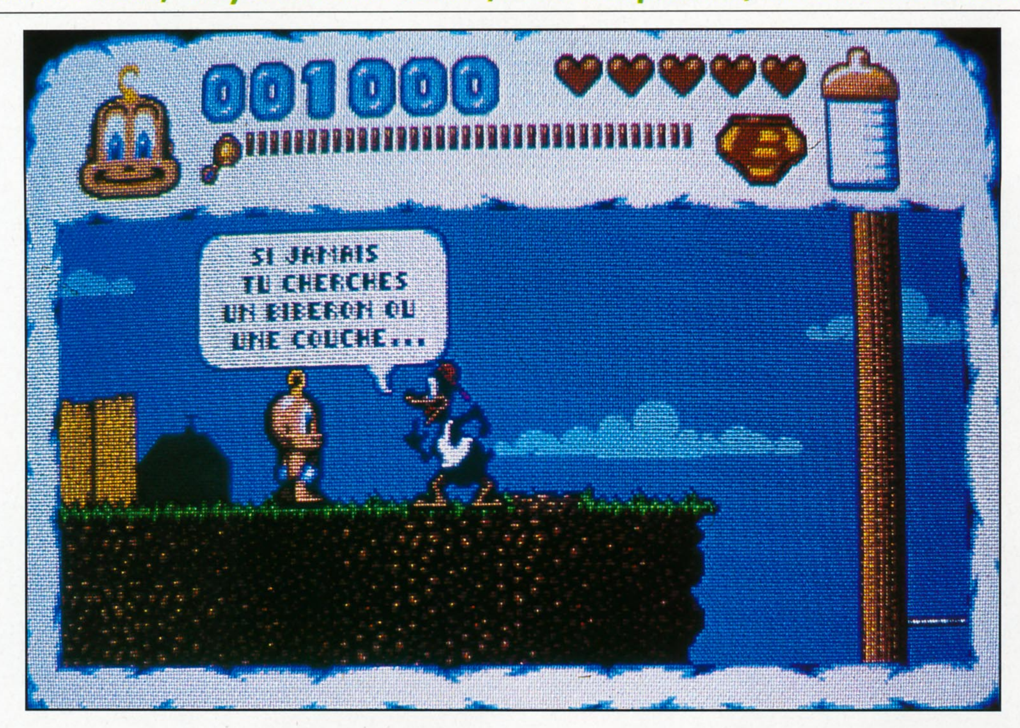




RUBICON

Mai 2011, l'île Koala subit une forte irradiation dûe à l'explosion d'une centrale nucléaire soviétique située 700 kilomètres plus loin! Quelques mois plus tard on constate des changements climatiques et des mutations chez les animaux et les habitants de l'île. Ces mutants doivent être neutralisés. Ce jeu shoot'em up est jouable à deux. Les versions ST et Amiga comportent sept niveaux. Sortie prévue en octobre.

Loriciel et Joystick offrent **100 DK** démo de Baby Jo. Si vous possédez un atari ST ou un Amiga, écrivez à : Loriciel, "Baby-Jo a de belles couches", 81 rue de la procession, 92500 Rueil-Malmaison.



BABY JO

preview sur AMIGA Editeur : Loriciel



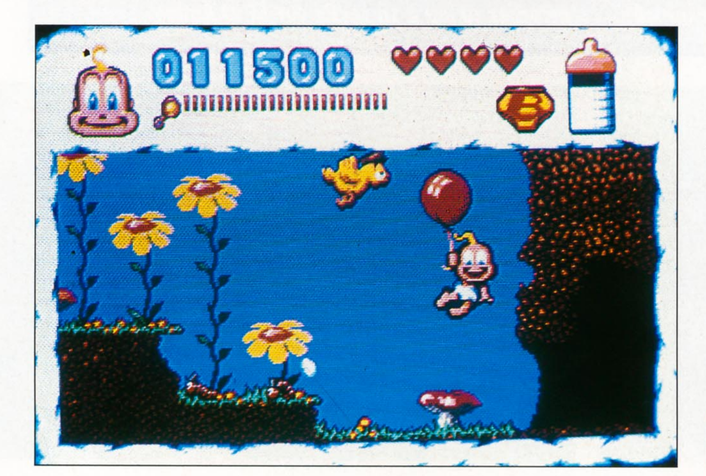
Baby Jo a enfin trouvé un papa, un gentil éditeur qui va s'occuper de son éducation: Loriciel. Nous vous l'avions présenté dans les news, il y a quelques mois, en indiquant que les programmeurs étaient à la recherche d'un éditeur, c'est maintenant chose faite, et le bébé aux couches-culottes débarque donc dans les previews.

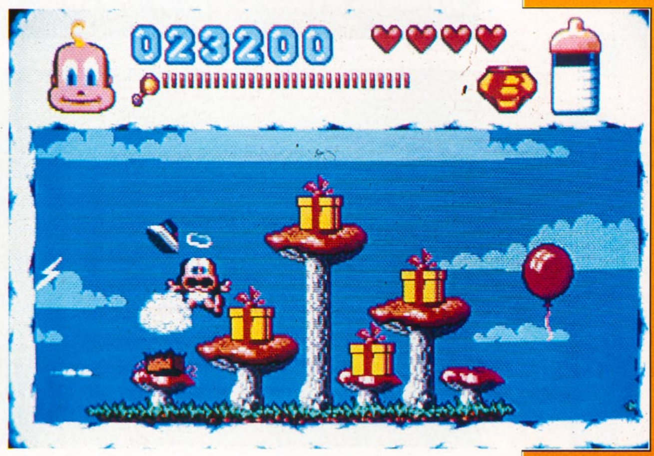
Baby Jo est paumé, perdu dans la campagne, il doit rejoindre la ville et les bras tendres de sa maman. Malheureusement, son chemin est semé d'embûches, et Baby Jo devra faire preuve de beaucoup d'astuce pour s'en sortir entier, couches y compris.

Ce n'est qu'une preview pour l'instant, mais Baby Jo risque fort de devenir un classique du genre. L'esprit est un peu celui de softs comme Mario, par exemple, c'est dire si le jeu peut être de qualité. Les graphismes sont très mignons, et tout comme dans ces jeux japonais, les tableaux sont truffés de salles secrètes, et même de salles secrètes dans les salles secrètes.

Les niveaux sont très grands, et le joueur aura une très grande liberté, puisqu'il pourra se déplacer horizontalement, c'est classique, mais aussi dans des décors vers le haut et vers le bas.

Amusant et truffé de gags (il faut trouver de nouvelles couches quand on a trop mangé, l'ancienne étant trop grosse, trop remplie, et ralentissant notre bébé), Baby Jo nous promet de longues heures de jeu.

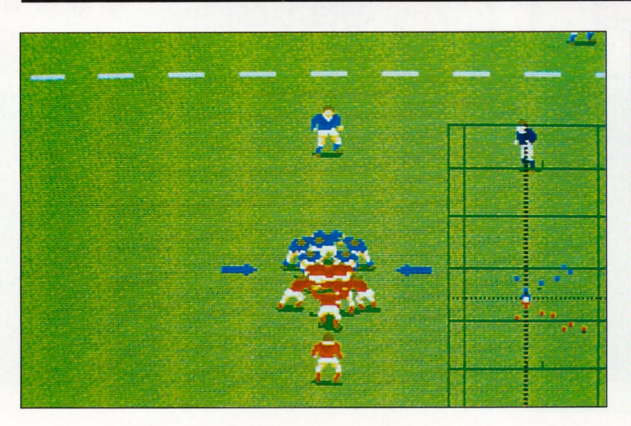


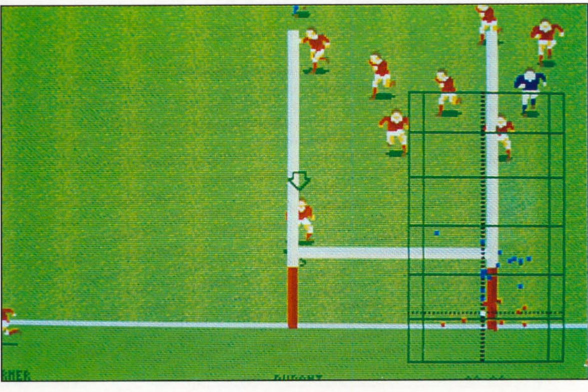


WORLD CLASS RUGBY

preview sur AMIGA Editeur : Audiogenic

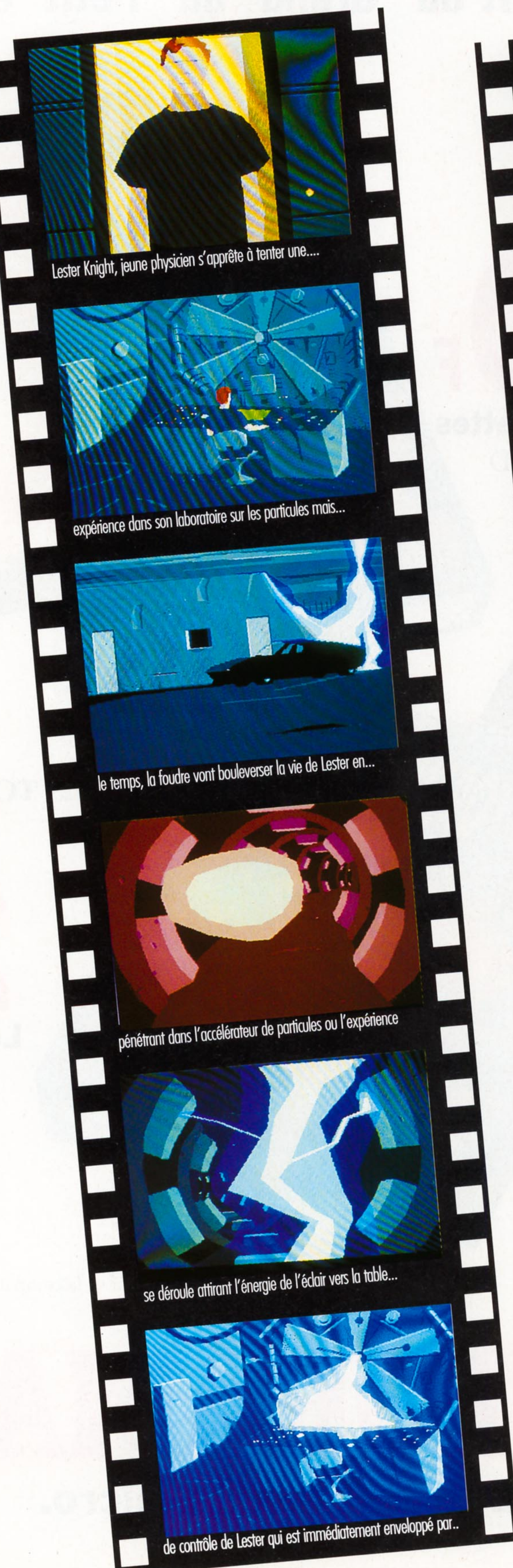
Vu le succès de Kick Off, on se demandait si un éditeur aurait la bonne idée de nous pondre un jeu de rugby possédant les mêmes qualités que le jeu de Anco. Cela a visiblement pris du temps mais c'est fait avec World Class Rugby d'Audiogenic. Prenez la qualité graphique de Kick Off, une excellente animation, un système de jeu très ergonomique et vous avez une idée de ce qu'est World Class Rugby. On s'y croirait, on retrouve toutes les phases d'une partie de rugby, les mêlées, les passes, les coups de pied, les plaquages, etc. Les mouvements des joueurs sont saisissants de réalisme. Une flèche vous indique le joueur que vous contrôlez. Un système de pression du joystick vous permet de contrôler le joueur le plus proche de la balle (pression brève) ou de placer le joueur plus proche dans la trajectoire de la balle (pression prolongée)! Pour les passes, il suffit d'appuyer sur le bouton du joystick et de donner la direction dans laquelle vous lancez la balle. Bref, les commandes sont d'une simplicité qui rend le jeu encore plus agréable. On peut y jouer en solo ou à deux, en ligue, match amical ou international. La version que nous avons vu tournait sur ST et je dois dire qu'elle me semble mieux réalisée que Kick Off sur cette même machine. J'ai rarement vu une simulation de rugby aussi réussie, aussi gageons que les fanas de ce sport vont s'arracher ce jeu à sa sortie sur ST et Amiga.





ANOTHER

Un jeu d'aventure en graphismes vectoriels d'Eric Chahi
(Label Delphine sur Amiga, sortie novembre).





WORLD

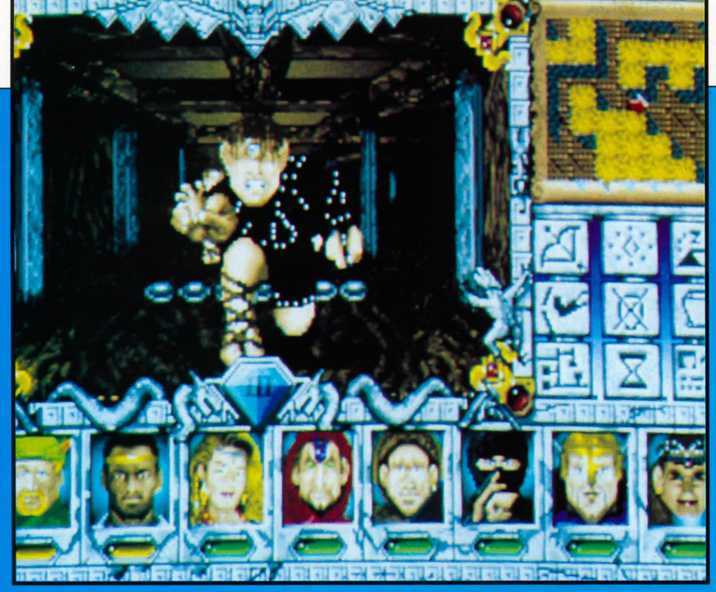
preview sur AMIGA Editeur : DELPHINE



MIGHT AND MAGIC III

preview sur  Editeur : New World Computing

Merveille des merveilles, ce troisième épisode de Might and Magic édité par New World Computing va entraîner les possesseurs de PC vers des cimes encore jamais atteintes. Quatre ans après avoir découvert la tour de haute magie de Wildabar et les légendes qui s'y rapportent, vous décidez d'explorer les îles environnantes. Sitôt dit, sitôt fait, vous partez en quête de compagnons d'aventure et peu après la nouvelle lune, enrôlez quatre guerriers ainsi qu'un clerc. Après avoir traversé les marais, vous entrez en possession d'un parchemin dans lequel il est question d'une fontaine magique. Hélas, l'objet est très abîmé.
Vos pas vous conduisent bientôt dans le bois du serpent puis près des ruines du château de Greywind. Le moins qu'on puisse dire, c'est que si le scénario fleure bon Dungeons & Dragons, la gestion des personnages en revanche, est beaucoup plus simple, foi de Moulinex. On ne s'en plaindra pas puisque le jeu y gagne en rapidité. En ce qui concerne la présentation, ça ressemble à Eyes of the Beholder ou, paternité oblige, à Dungeon Master. Toutefois, de nombreuses améliorations renvoient ces jeux à la préhistoire. La bande son, superbe, permet même d'entendre des voix digitalisées si vous êtes équipé d'une carte sonore. L'idéal pour les voix est de posséder une Soundblaster mais, ô surprise, les voix digit passent aussi par la Adlib.
Côté graphisme on n'est pas en reste: les images 256 couleurs sont à tomber par terre et toutes animées. Pour le jeu lui-même, il est à noter qu'on dispose enfin d'un générateur automatique de carte, comme dans Bard's Tales 3; ouf! Vue la taille du territoire à explorer, ce ne sera pas du luxe. Vous allez en effet visiter plusieurs dungeons et devoir vous repérer également à l'extérieur. Sinon, on retrouve les sorts traditionnellement utilisés dans ce type de jeu. Superbe.

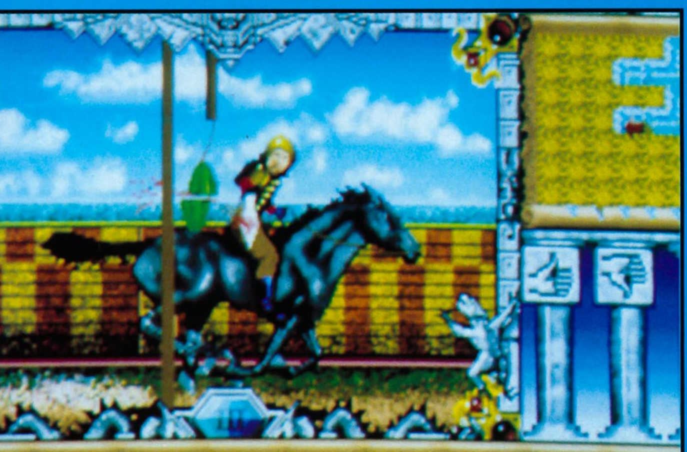




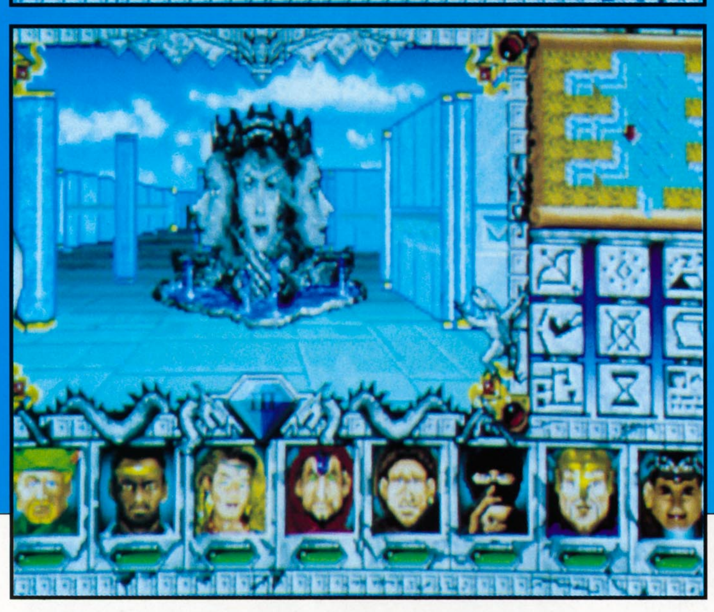
RIP
RIP
RIP
RIP
RIP
RIP



Combat
Green Drag



ground shakes with the thunder of hooves
semen practice swordplay in mock cavalry
paigns. The Master at Arms yells above the
nor, "Do you seek training?"





THALAMUS

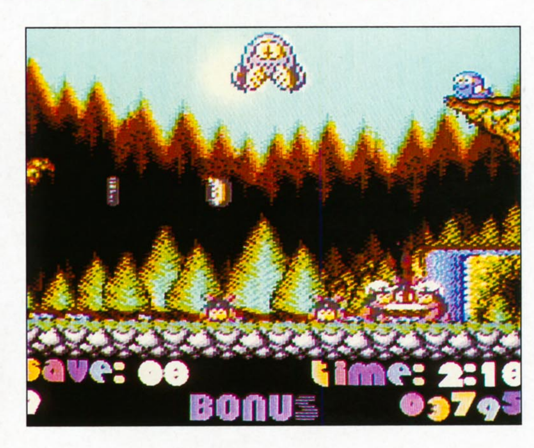
Thalamus est une des rares boîtes qui produisent encore des jeux sur 8 bits en Grande-Bretagne. Mais ce marché n'est désormais réellement rentable que sur C64, ce qui pousse Thalamus à se faire des petites incursions sur 16 bits. Le style de jeux développés est essentiellement britannique, c'est-à-dire des shoot'em up et des jeux de plate-formes. Six nouveaux titres sont prévus pour les mois à venir.

CREATURES

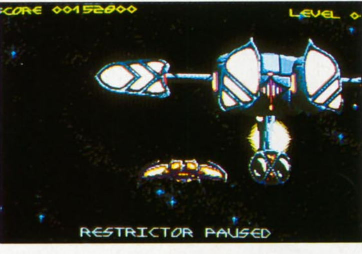
Déja disponible sur C64, ce jeu d'action va bientôt être adapté sur Amiga et ST. Clyde Radcliffe, le héros, doit éliminer toute la vermine qui infeste les niveaux de Creatures. Vous devez guider Clyde à travers la forêt hantée de Gateau où pullulent des monstres hideux. D'autes niveaux vous mèneront sous l'eau avec des hommes grenouilles et des... piranhas! Un classique jeu d'adresse et de réflexes. Sortie prévue en octobre/novembre.

CREATURES II

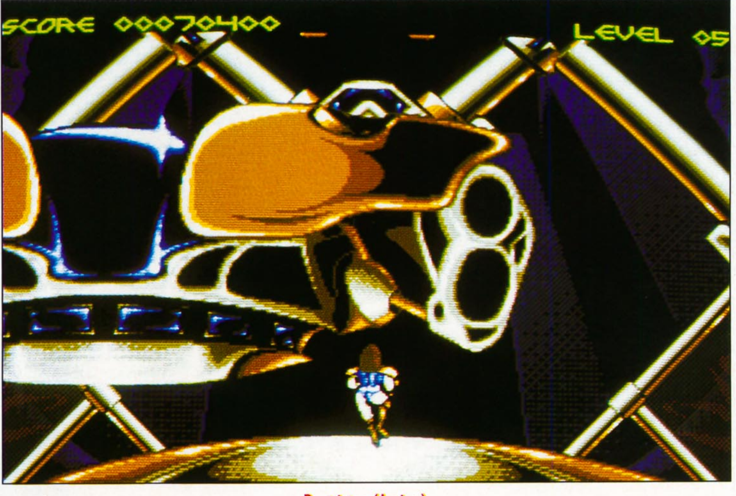
Clyde nous revient avec un look à la Indiana Jones! Creatures II sera un jeu de plateformes avec des séquences intermédiaires où l'on verra Clyde passer d'une île à l'autre (division du jeu comme dans Rainbow Islands) à bord d'un bateau. Sortie prévue en



RESTRICTOR



Ce shoot'em up se divise en deux parties. Le première vous place aux commandes d'un vaisseau qui doit détruire des vagues incessantes de vaisseaux ennemis. La deuxième partie a lieu quand vous atterrissez sur une planète. Vous échangez votre vaisseau contre un véhicule et vous partez à la recherche d'un réacteur nucléaire à détruire. Sortie prévue sur Amiga et ST en novembre.



Restrictor (Amiga)

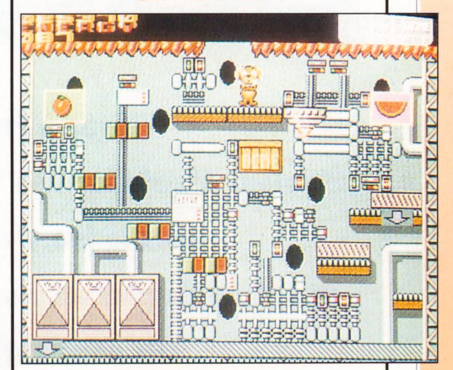
BEASTMASTER

WJS qui est une des équipes de Psygnosis développe actuellement ce qui pourrait bien être le méga-titre de Thalamus. Doté d'un scolling multi-plans et d'excellents graphismes, Beast Master ressemble à un mélange de Beast et Killing Game Show. Le héros est Beast Master qui doit explorer une jungle, une forêt et des marais. Chaque niveau comporte une mission à remplir et vous avez le pouvoir de communiquer avec les animaux. Ces derniers n'hésiteront pas à vous aider! Par exemple, si vous appelez un aigle (et que celui-ci répond) vous pouvez vous transformer en aigle et voler afin d'avoir une meilleure vue du terrain. Le programme utilise des écrans spéciaux quand vous utilisez la vue d'un animal et différe selon le type d'animal choisi! Sortie prévue en décembre sur Amiga.



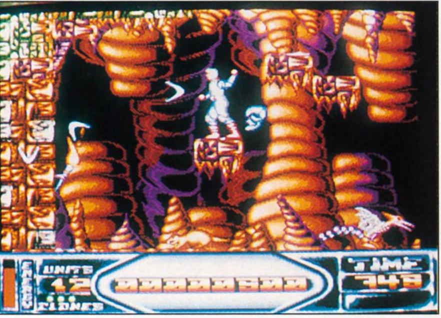
Beastmaster

SUMMER CAMP


Summer Camp

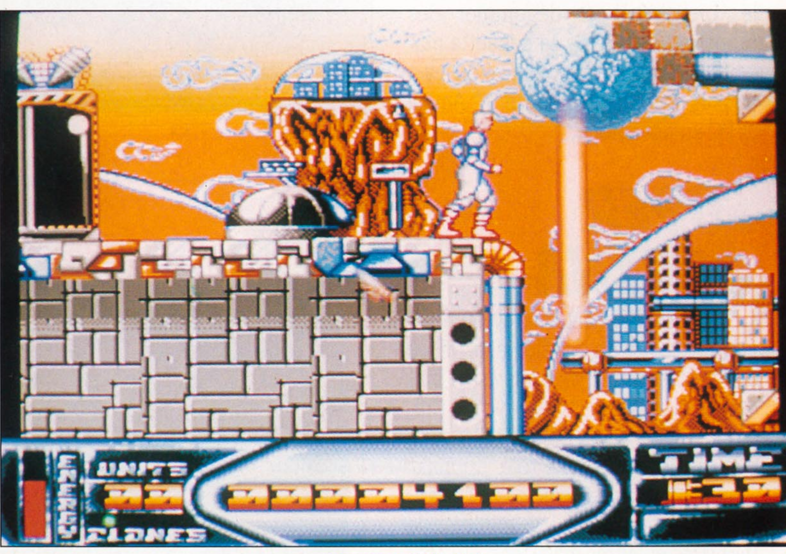
Quatre niveaux (très vastes) vous invitent à résoudre une série d'écrans alliant jeu de plate-formes et stratégie. But du jeu: récupérer des caisses disséminées un peu partout. Chaque écran mérite un moment de réflexion. Vous devez passer selon un parcours établi tout en évitant les "vilains" et atteindre la sortie qui mène à l'écran suivant. Certaines manettes mettent en mouvement les plate-formes. A vous de les utiliser à bon escient. Sortie prévue en septembre sur Amiga et ST.

INNER STRENGTH



Inner Strength (Amiga)

Ce titre fait suite à Venom Wings et se présente comme un jeu de plate-formes. Vous devez retrouver, en explorant les niveaux du jeu, les différentes parties d'un robot. Ce dernier reconstitué, il vous sera utile pour affronter le professeur fou qui est à l'origine de tous les maux que vous subissez. Sortie prévue en septembre sur Amiga.



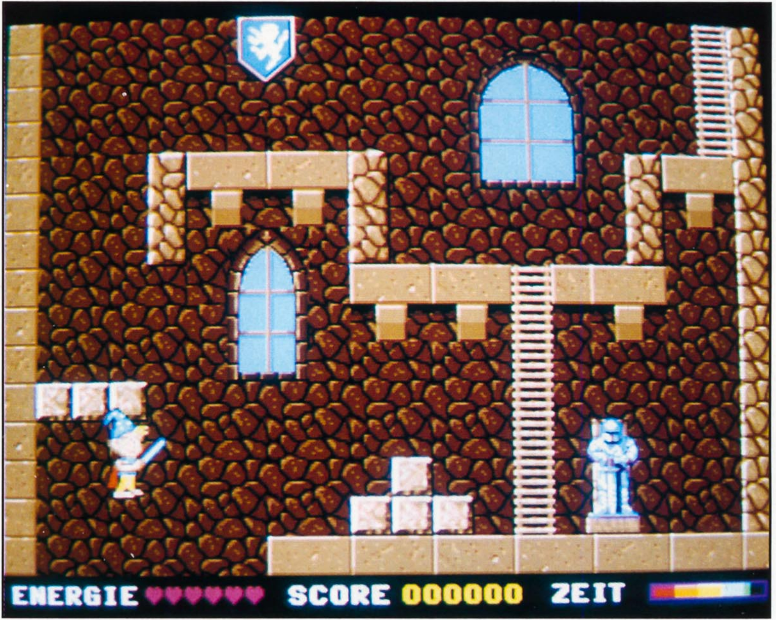
Inner Strength (Amiga)

DEMONWARE

Basée à Francfort, Allemagne, cette jeune société vient d'installer une "antenne" en Angleterre. Tourné essentiellement vers le jeu, Demonware ne cache ses ambitions: prendre une place de plus en plus prépondérante dans le monde de la micro ludique. Ils nous ont présenté leur six dernières nouveautés.

THE NESTLE GAME-TIM SALABIM

Incroyable! La puissante firme Nestlé, le géant du lait condensé, s'intéresse aux jeux! En effet, Nestlé s'est rendu compte de l'intérêt croissant que portent les jeunes aux jeux vidéo. Rien de plus de logique pour Nestlé d'assurer une présence dans un secteur aussi porteur. Demonware a été contacté par cette compagnie multinationale pour créer un jeu d'action où l'on verrait les produits Nestlé! Tim Salabim, c'est le nom du jeu, est un petit apprenti magicien qui se trouve dans un vieux château où il doit trouver la chambre des questions. Au cours de son exploration Tim récupère des bonbons et autres sucreries (Nestlé, bien sûr!) et dégommer des monstres à l'aide de sa baguette magique. Un jeu d'action tout ce qu'il y a de plus classique. Sortie sur ST, Amiga et PC en novembre.



The Nestle game-tim Salabim

SUPER DARYNA

C'est un fascinant jeu d'aventure/action qui comporte des éléments de jeu de rôle. L'aventure vous fait visiter huit mondes différents (1500 écrans). Graphiquement, Super Daryna ressemble beaucoup aux jeux de rôle japonais. Comme d'habitude, le héros de l'histoire devra affronter des milliers de monstres et autres magiciens, élucider des énigmes etc. etc. Sortie prévue en septembre sur Amiga.



Super Daryna

THE GATEWAY

Ce shoot'em up bénéficie d'un système de jeu similaire à Space Harrier. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau terrestre bien armé et vous devez dégommer les vagues de monstres qui vous attaquent. The Gateway sera livré, semble-t-il avec un pistolet à rayons infra-rouges sur Amiga. Date de sortie inconnue.


The gateway


The gateway

THE MIND POSSESSING ALIENS FROM HYPERSPACE



The mind possessing aliens from hyperspace

Déroutant est le mot qui qualifie le mieux ce jeu d'aventure tout en graphismes animés. L'histoire fait penser aux scénarii catastrophes des années 50 où la terre connaît une invasion d'extraterrestres. Les graphismes étranges et l'humour caractérisent cette aventure bizarre qui possède également quelques séquences d'arcade. Entièrement gérable à la souris, The mind possessing Aliens from Hyperspace sera disponible en octobre sur Amiga.



The mind possessing aliens from hyperspace



Starlight journey

STARLIGHT JOURNEY

Les similitudes entre ce jeu, en 3D calculée, et Elite sont évidentes mais Starlight Journey va paraît-il plus loin! Vous contrôlez toute une flotte de vaisseaux interplanétaires dans une aventure où se mêlent combats et commerce. Pour ce faire, vous disposez d'une cinquantaine de pilotes ayant chacun leurs propres attributs. Une centaine de missions sont à remplir et doivent normalement vous mettre à la tête d'un empire en cas de réussite. Vous avez également la possibilité d'inventer des armes et des instruments. Sortie prévue sur Amiga et ST en décembre.



Super Daryna

OOOPS UP II

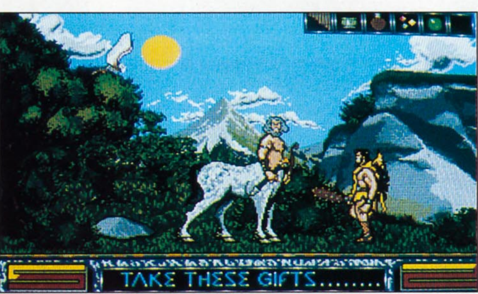
C'est la suite de OOOPS UP I (un simili-Pang), le best-seller de Demonware! Le deuxième jeu garde le même esprit sauf qu'il y a de nouvelles armes et de nouveaux ennemis. Les tableaux seront plus grands, d'où la présence d'un scrolling horizontal. Certains niveaux feront même dix écrans en largeur! Sortie prévue en novembre sur Amiga.

ELECTRONIC ZOO

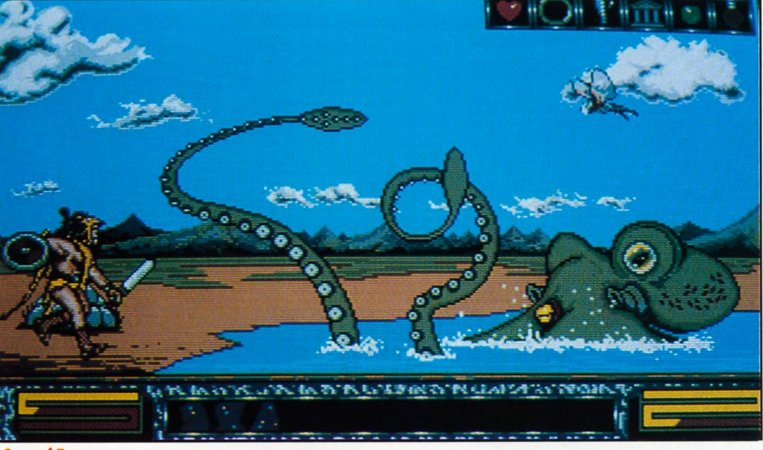
Bon, ça va être la Nième boîte qui nous présente ses nouveautés de la rentrée et que je dois présenter! A une heure aussi avancée de la nuit, je ne trouve plus de formule d'introduction, aussi bateau soit-elle pour commencer décemment cet article. Alors je craque, je disjoncte, j'explose. En conséquence je vous dispense d'une introduction qui aurait été de toute manière tarabiscotée!

SONS OF ZEUS

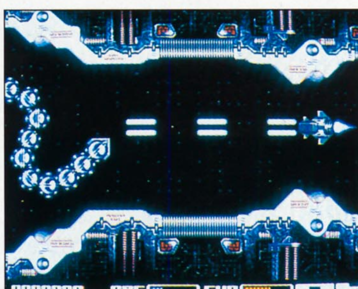




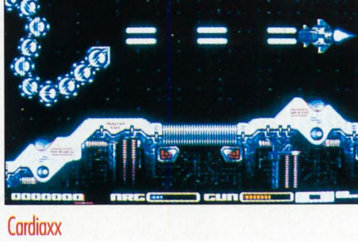
C'est un jeu d'action avec comme fond de toile la Grèce antique et ses mythes. Vous êtes Héracles, le fils de Zeus mais néanmoins mortel. Vous avez pour mission de délivrer les dieux emprisonnés par Kronos sur le mont Olympe. Pour y parvenir, Héracles doit retrouver les douze morceaux d'une pierre qui contient les pouvoirs secrets des dieux. Sortie prévue cet automne sur ST, Amiga (photos) et PC.



Sons of Zeus



Cardiaxx



Cardiaxx

CARDIAXX

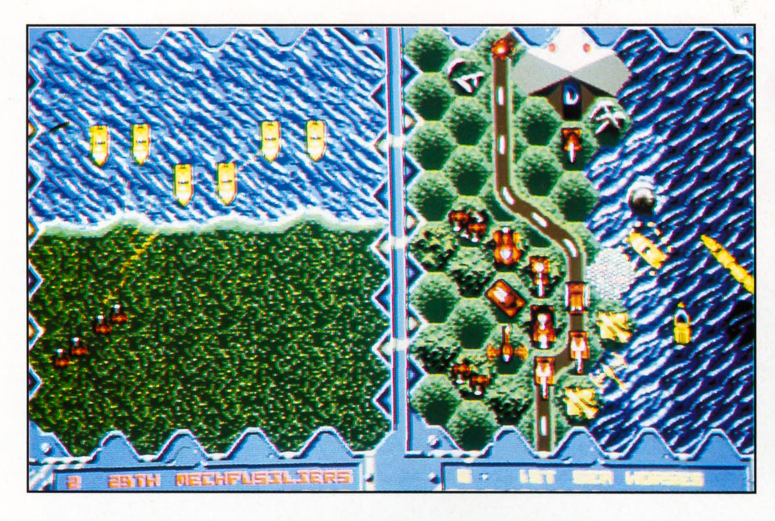
Il s'agit d'un shoot'em up classique composé de cinq niveaux. Cardiaxx est jouable à deux. Sortie prévue cet automne sur ST, Amiga et PC.

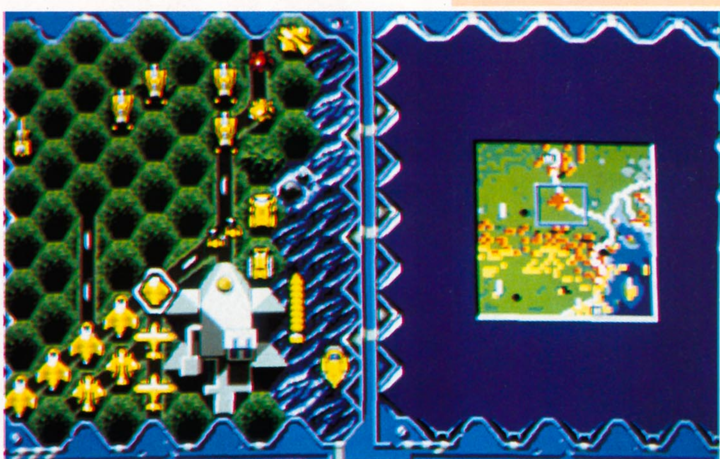
UNDER PRESSURE

C'est un jeu d'action où le héros doit retouver sa fiancée kidnappée. Un shoot'em up où le héros peut se transformer en robot destructeur! Sortie prévue cet automne sur ST, Amiga (photos) et PC.



Under Pressure



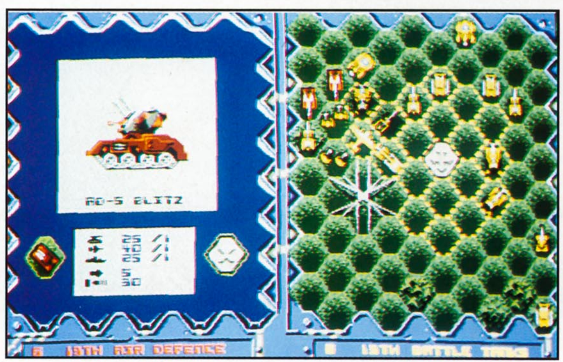


L'écran de jeu, séparé en deux. Ici en mode résolution des combats: à droite se trouve le lieu du conflit, et à gauche le déroulement des opérations en animations.

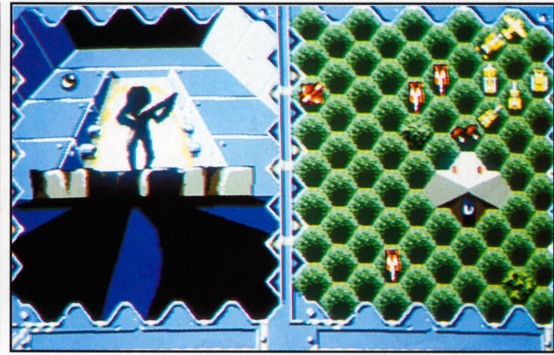
BATTLE ISLE

preview sur AMIGA Editeur : Blue Byte

Dans la fenêtre de droite: à tout moment il est possible de consulter la carte générale du terrain. Sont indiquées les différentes topographies, et les unités amies et ennemies.

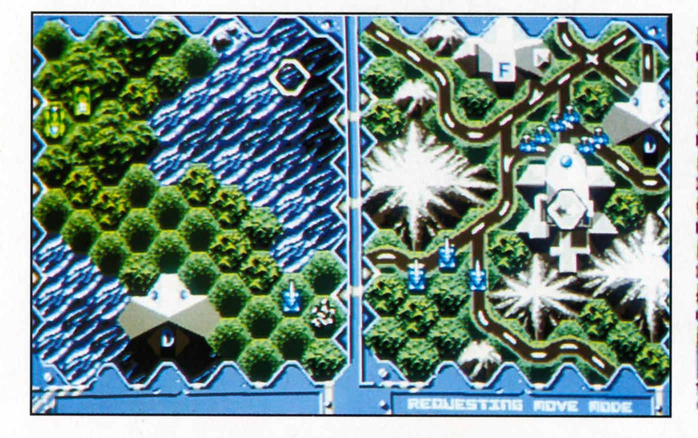






Fenêtre de gauche: les infos sur les unités, un dessin représente le type de véhicule, et un tableau très bref résume les spécifications techniques.

Le joueur rouge vient de s'emparer d'une base de production, celle-ci devient sienne, il pourra ainsi construire ou réparer d'autres unités.



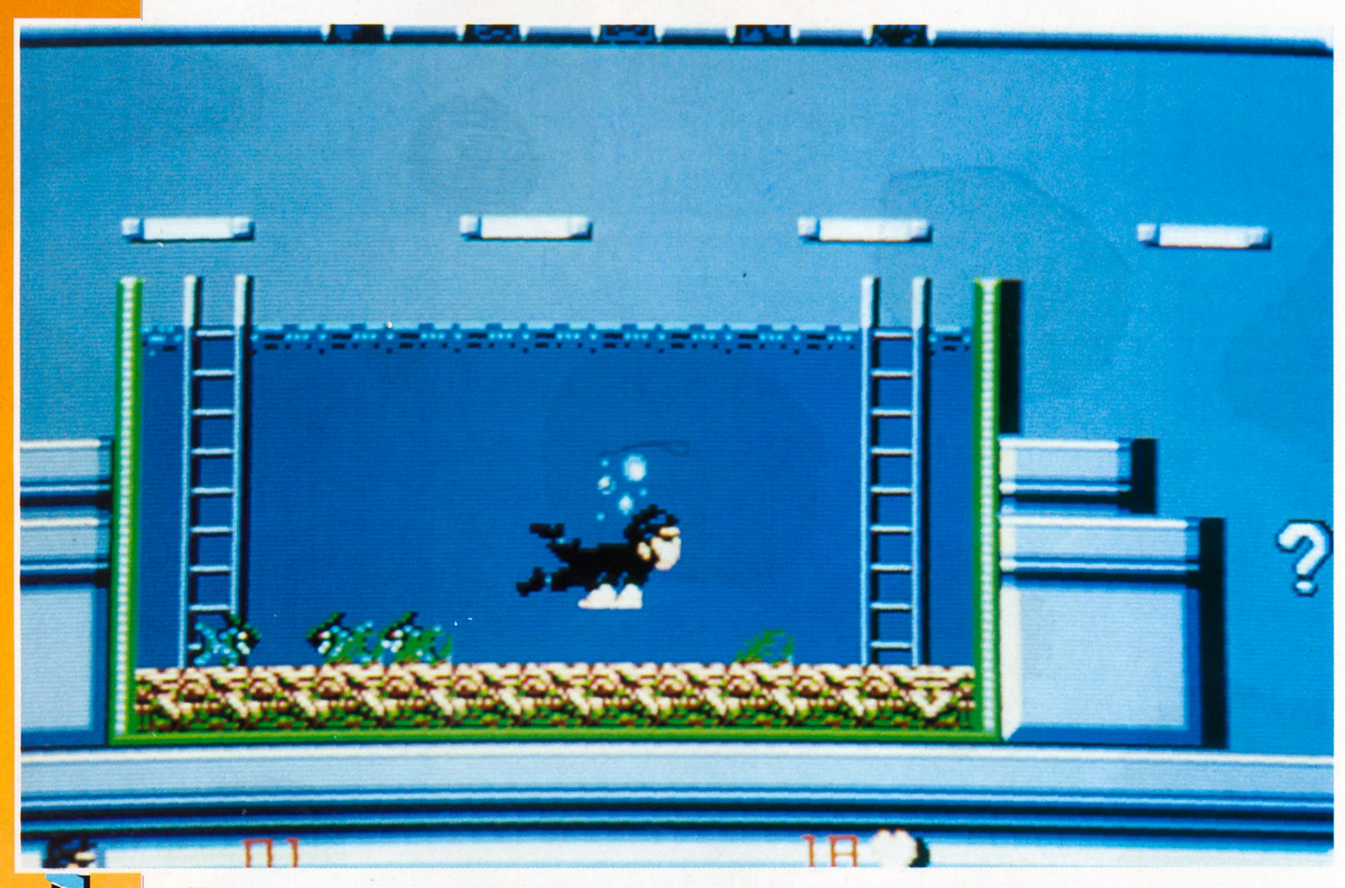




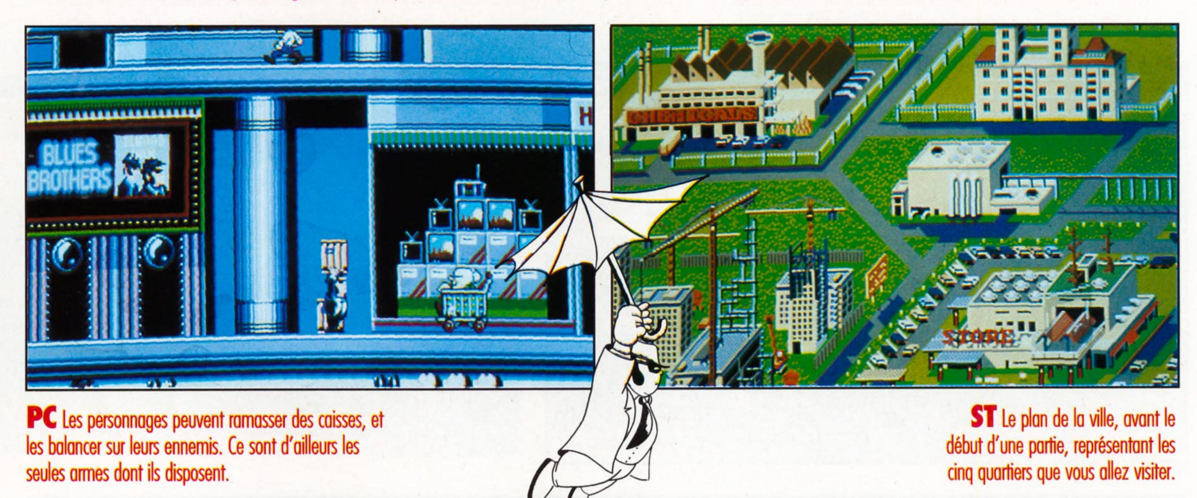
Enfin un wargame qui ne donne pas de rides sur le front à force de réflexion intense. Ubi Soft ayant opté pour la convivialité, la qualité graphique, et le plaisir de jeu réel. Nous avions déjà fait une preview de Battle Isle, mais sa sortie ayant été retardée, et le soft ayant subi quelques changements, et surtout des améliorations, il convenait de faire une nouvelle preview, exceptionnellement. Deux armées s'affrontent, avec dans chaque camp des unités aériennes, des unités d'infanterie, des chars, bref, toute la panoplie possible et imaginable. L'écran de jeu est divisé en deux fenêtres, une pour chaque joueur, sachant que l'un d'eux peut être l'ordinateur. Le contrôle des unités est simplifié au maximum, il suffit de cliquer dessus, s'affichent alors les déplacements possibles, il ne reste plus qu'à cliquer à nouveau sur la position choisie. On peut donc se déplacer, combattre ou demander des informations sur l'unité: moral, force etc... L'ordinateur se chargera de résoudre les combats lui-même, mais en animation: les unités s'approchent les unes des autres et se tirent dessus, avec bruitages.
Battle Isle, Amiga, sortie prévue en octobre.

BLUES BROTHERS

preview sur AMIGA-ST-PC Editeur : Titus



ST Même dans l'eau les Blues Brothers gardent leur chapeau sur la tête. Le bac est vide pour l'instant, mais il pourrait bien y avoir quelques requins dans la version finale.



PC Les personnages peuvent ramasser des caisses, et les balancer sur leurs ennemis. Ce sont d'ailleurs les seules armes dont ils disposent.

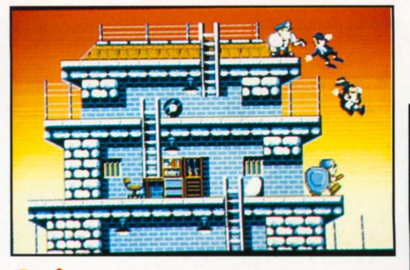
ST Le plan de la ville, avant le début d'une partie, représentant les cinq quartiers que vous allez visiter.

Les Blues Brothers vont bientôt arriver sur nos micros. En effet, Titus a réussi la performance de décrocher une licence d'exploitation pour les deux personnages héros du film The Blues Brothers. Attention, une licence pour les personnages, pas pour le film lui-même, c'est pourquoi le scénario du jeu ne suit pas celui du film. Tiens, allez, je vous l'explique en deux mots, le scénario.

Nos deux héros veulent organiser un concert, ils doivent donc, au fil de 5 niveaux différents, récupérer les objets dont ils auront besoin pour une telle entreprise: guitare, micro, batterie...

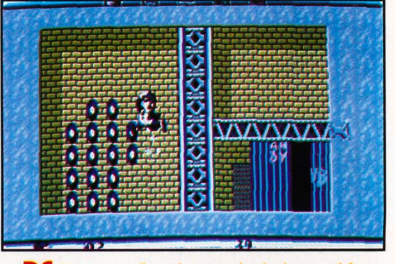
Les décors des cinq niveaux changent complètement, magasin, entrepôt, prison, égouts, ville, ainsi que les sprites des ennemis, cela va de la grand-mère dans son caddie, en passant par le CRS belliqueux ou le baba-cool pas très cool.

Il est possible de joueur à deux, en même temps, sur le même écran, sachant que si un personnage sort du cadre, il peut continuer à jouer, à l'aveuglette, et qu'une simple pression sur une touche du clavier chan-

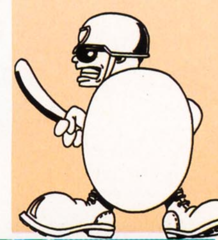


Amiga Le troisième niveau, la prison. L'évasion suit son chemin.

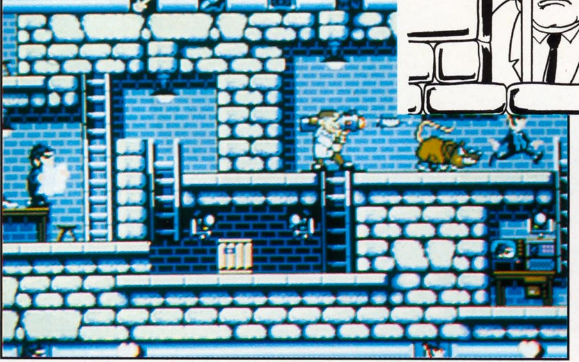
PC



PC Voici une salle cachée remplie de disques. Il faut en ramasser cent pour obtenir une vie.



Amiga



Amiga



gera la vue et la centrera sur ce personnage. Cela permet donc d'effectuer des parcours différents pour chaque joueur, en se rejoignant, en s'aidant, à certains endroits. Des objets bonus, représentés sous la forme de disques 33T sont disposés un peu partout, et surtout dans des salles cachées. Vous devez en ramasser un maximum, sachant que chaque centaine vous rapporte une vie supplémentaire. Des points d'interrogation traînent aussi de-ci de-là, mais ils ne sont pas forcément bénéfiques, ils peuvent tout aussi bien vous faire gagner des disques que vous en retirer. Le jeu n'est pas encore terminé, les sons ne sont pas tous présents, mais déjà Blues Brothers s'annonce comme un futur grand jeu. Les graphismes sont réussis et rigolos, les animations bien faites, les tableaux très grands et pleins de surprises, bref, du jeu de plateforme complet et bien étudié.

Blues Brothers, Titus, sur PC, ST et Amiga fin septembre, sur CPC fin octobre, sur Nintendo en février et sur Gameboy en mars. La totale.

ATTENTION

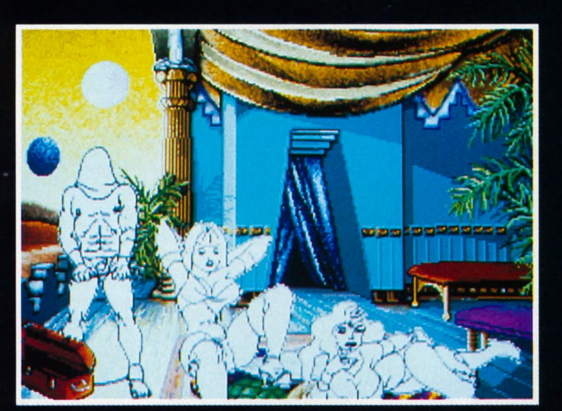
Un message subliminal est habilement caché dans le texte que vous venez de lire. Prenez garde. Pour résister à tout contrôle extérieur contraire à vos convictions personnelles, restez enfermé dans un placard à balai pendant une semaine après lecture de cet article. C'est dans votre intérêt, sinon vous risqueriez de vous surprendre à acheter des centaines de litres de Coca-Cola, ou bien à acheter des milliers de bouteilles de Skip Micro. Attention, ouvrez les yeux.

ACTIVISION

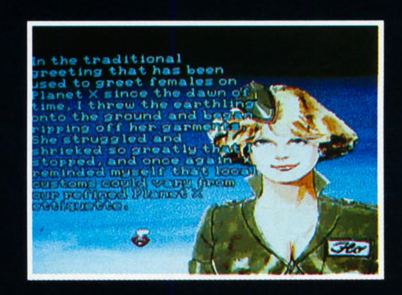
REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

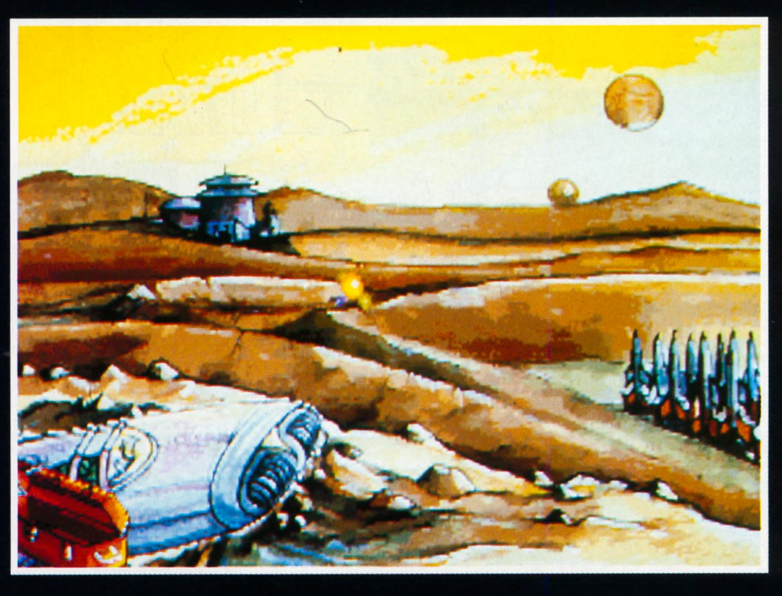
LEATHER GODESSES OF PHOBOS II

Les jeux d'aventure d'Infocom ont établi un label de qualité que beaucoup d'éditeurs ont essayé de copier sans succès. Mais ils avaient malgré tout un handicap: ils étaient presque exclusivement des aventures textuelles. Et l'engouement naturel du public pour les jeux d'aventure graphiques et animés ont lentement tué ce type de jeu.



Tout comme Magnetic Scrolls et Level 9, Infocom s'est enfin mis au goût du jour. Leather Godesses of Phobos II est une aventure tout en graphismes animés, dotée de voix et de musiques digitalisées! Le joueur peut vivre l'aventure à travers trois personnages (au choix). Un alien, à bord de son vaisseau s'écrase sur terre. Il n'a qu'un désir: réparer son vaisseau et retourner sur sa planète natale. Fort heureusement, il sera aidé par deux humains Lydia et Zeke. En tant que Lydia, vous êtes envoyé sur le lieu d'atterrissage de l'alien par votre scientifique de père qui, lui, pense qu'il s'agit d'un météorite. Dans le rôle de Zeke, vous êtes le patron d'une station-service et vous êtes un témoin oculaire du crash du météorite. Si vous choisissez d'être dans la peau de l'alien, vous serez immédiatement confronté aux problèmes du dépannage de votre vaisseau et à la terreur que cause vos apparitions. Servi par de somptueux graphismes en 256 couleurs, Leather Godesses bénéficie de la griffe d'un des meilleurs scénaristes de jeux d'aventure: Steve Meretsky (Hitchhiker's Guide To the Galaxy, Zork Zero, Sorcerers get all the girls, etc.). En outre, le jeu est bourré de superbes pin-ups aux formes galbées! Aventure, mystère et érotisme, que demander de plus?
Leather Godesses of Phobos II sera livré avec le Activision Life Sound Enhancer (pour la musique et les voix digitalisées).
Sortie prévue cet automne sur PC (VGA).



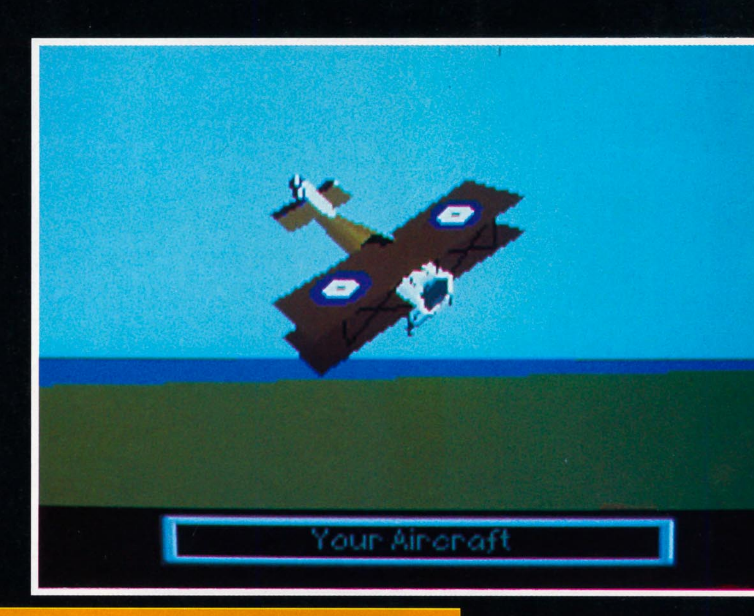


ACTIVISION

DEATH OR GLORY





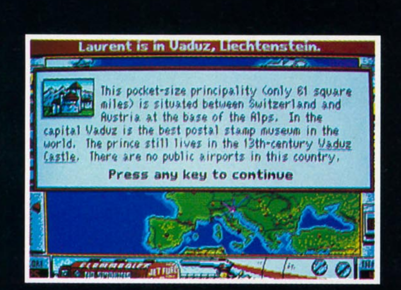


Cette simulation de vol développée par Vektor Graphics pour Activision sera probablement l'un des gros titres de cette fin d'année. Douze missions historiques issues des guerres de notre siècle (première guerre mondiale à nos jours) vous permettent de piloter une douzaine de zincs! Cela va du Sopwith Camel au Mig 15 en passant par Mirage F1. Toutes les caractéristiques et les performances des avions ont été fidèlement simulées dans Death or Glory. Vous pouvez participer à la mission et en même temps diriger l'ensemble de l'opération! Death or Glory sera disponible en novembre sur PC VGA (manuel en français).

BUSHBUCK

Bushbuck se veut à la fois amusant et instructif. Ce jeu d'aventure à la Carmen San Diego se passe dans le monde de l'an 2010. Une partie consiste à trouver des objets dont la beauté et surtout la rareté suscitent la convoitise, surtout celle de Von Slinkenrat, votre pire ennemi qui ne vous quitte pas d'une semelle.
Les indices et les objets en question sont cachés dans divers endroits de notre belle et douce planète que vous apprendrez à mieux connaître en jouant à Bushbuck.
Sortie prévue en octobre sur PC et en novembre sur Amiga.



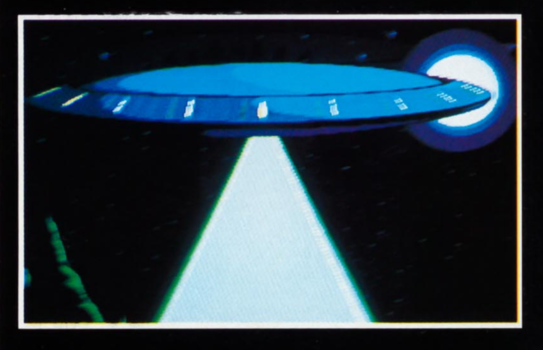


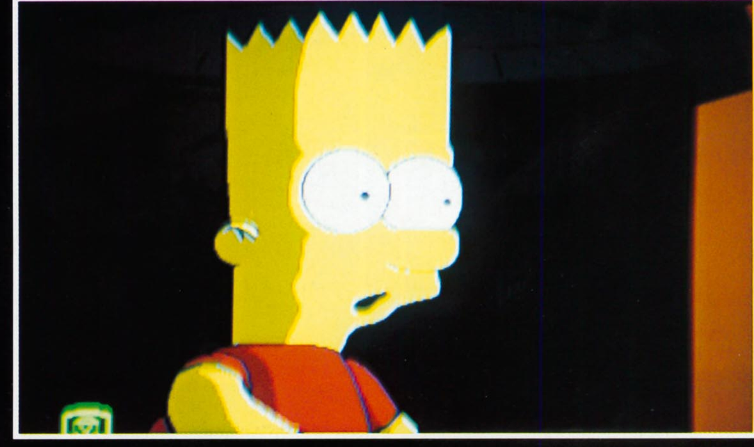
THE SIMPSONS

BART vs THE SPACE MUTANTS

Un beau jour, je dis beau parce qu'il s'agit de mon jour de farniente, je tombe pour la première fois sur un épisode des Simpsons à la télé. Je trouve les dessins grotesques, les personnages sont un peu vulgaires, bêtes et d'un commun! Et puis, peu à peu je me laisse accrocher par le scénario qui traite avec une certaine franchise (et une naïveté bien américaine), des problèmes des rapports humains et les non-sens de notre société. Depuis, je rate rarement un épisode des Simpsons! Homer est le portrait-type du père de famille sans histoires, un anonyme, un perdant, à la fois plaintif et grincheux. Il travaille dans une centrale nucléaire comme inspecteur de la sécurité. Il craint son patron qui est un condensé de tout qu'il y a de plus abject dans un homme qui détient un pouvoir sur ses semblables. Homer ne s'en offusque jamais et l'invite même à diner. Marge, la femme d'Homer, fait partie de ceux que notre société considère comme une "inactive" puisqu'elle n'est qu'une femme au foyer! Derrière son apparence de femme docile et effacée, elle fait preuve d'une lucidité et d'un dynamisme qui font souvent cruellement défaut à Homer. Les enfants, Bart, Lisa et Maggie sont les contre-exemples de l'enfant américain moyen. Ce dessin animé qui fait rire jaune l'amérique et le reste du monde bat tous les records d'audience! Comme dans la plupart des films ou livres à succès, il arrive qu'un personnage faire-valoir devienne une star. C'est le cas de Bart, qui est idolâtré par les jeunes télespectateurs américains. Matt Groening, le créateur et le producteur de la série affirme que le succès des Simpsons est dû à leur anti-conformisme primaire. Le succès des Simpsons est tel que tous les produits tels que les T-shirts, les disques, les poupées, les boîtes de jeux à leur effigie se vendent comme des petits pains et se chiffrent en millions de dollars. L'industrie du cinéma cherche de son côté à exploiter le filon. Ainsi, la 20th Century Fox va bientôt commercialiser le film (en 92). En ce qui concerne le domaine qui nous intéresse, Bart Simpson est déjà la vedette d'un jeu d'arcade: The Simpsons. Sur console est sur micro nous verrons bientôt The Simpsons: Bart contre les mutants de l'espace. L'introduction du jeu est réalisée comme un dessin animé. Par une nuit calme, Bart accoudé à la fenêtre de sa chambre, au premier étage, contemple... le jardin. Une étoile filante passe, du moins, le croît-il. Quelques secondes plus tard, Bart est









news • previews

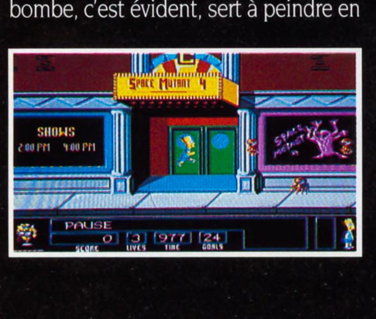


le témoin d'une scène étrange et effrayante. Une soucoupe volante descend lentement du ciel et vient se figer à quelques dizaines de mètres du sol! Bart, l'air surpris et inquisiteur, n'en reste pas moins accoudé à la rampe de sa fenêtre. Bien lui en prend car la suite est encore plus étonnante! Un rayon lumineux émane de la base de la soucoupe. Des êtres à l'apparence humaine se matérialisent dans le jardin des Simpsons! Bart laisse échapper un cri et se cache, la lumière est aveuglante. Par curiosité ou par pressentiment, le jeune garçon prend ses lunettes à rayons X qui traînent sur la table, les porte et se rapproche de la fenêtre. Stupeur! A la place des humains, il voit des extra-terrestres aux formes disgracieuses. Bart comprend aussitôt le danger qui menace la terre et décide d'agir. De leur côté les extra-terrestres décident de fabriquer des armes avec des objets mauves. C'est le début du premier niveau où Bart doit camoufler tous les objets mauves. Doté d'un scrolling horizontal (de gauche à droite), le jeu reprend, à la fois, les ingrédients habi-



tuels d'un "run and jump" (cours et saute) et du jeu de plates-formes. Un panneau au bas de l'écran vous informe sur l'objet qu'utilise Bart (les lunettes, par exemple), son score, le nombre de vies qu'il possède (12 au total), le temps alloué pour terminer le niveau et le nombre d'objets à camoufler (24 dans le premier niveau). Bart peut marcher, sauter et utiliser les objets en sa possession. En effet, Bart peut acheter ou récupérer des objets sans lesquels il n'a aucune chance de réussite. Les plus importants sont les bombes de peinture et les pièces d'argent. La bombe, c'est évident, sert à peindre en rouge tous les objets mauves. Les pièces d'argent servent à acheter des objets divers (rockets, clef anglaise, etc) qui aideront Bart dans certaines situations. Par exemple, les rockets servent à atteindre les objets mauves hors de portée de la bombe. Les réflexes et l'adresse sont des éléments importants pour réussir le jeu, certes, mais ce n'est pas tout! Au cours de sa périlleuse mision, Bart sera confronté à des problèmes épineux qu'il ne peut résoudre sans faire appel à sa perspicacité. Par exemple, Bart sait qu'un des personnages de la ville s'habille toujours en mauve. Or, celui-ci se



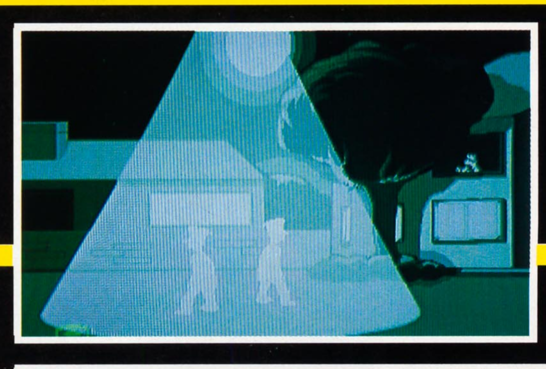






news • previews



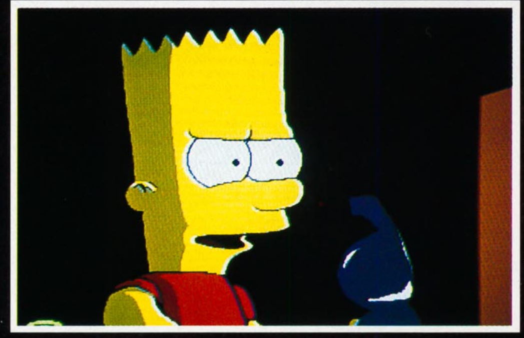






trouve chez Moe, le barman. Pour le faire sortir Bart doit utiliser un téléphone public situé près du bar et faire une mauvaise blague en insultant la personne en question! Exemple: Bart demande à parler à Homer. Moe répond "Homer qui?". Bart ajoute "Homer Sexuel" (ceux qui n'ont pas compris peuvent lâcher Joystick et se remettre à Bécassine!). Tout au long du parcours, de petits extra-terrestres barrent la route à Bart. Ceux-là sont à éviter, par contre, certains passants sont des mutants ayant l'apparence humaine. Bart doit les détruire en leur sautant sur la tête. Une fois détruits, ces mutants se transforment en boules d'énergie qui vous serviront à tuer le monstre de fin niveau personnifié par une vieille grand-mère! Attention, si Bart attaque un humain, un vrai, il perd une vie d'où l'utilité des lunettes à rayons X. Le deuxième niveau reprend le même scénario, sauf que les mutants décident, cette fois-ci, de prendre tous les chapeaux pour en faire des armes. Vingt-quatre chapeaux sont à récupérer des têtes des passants mutants ou non. Voilà à peu près tout ce que je peux dire sur la préversion (Amiga) qu'Ocean nous a présenté. Test dans le prochain numéro! Sortie prévue en octobre/novembre.

ILLUSTRATIONS MATT GROENING







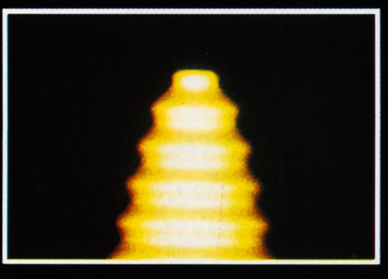
STARLORD

REPORTAGE DANY BOO-LAUCK

MIKE SINGLETON



Cet homme de 40 ans père de deux enfants vit à Liverpool. Il est à l'origine des nuits blanches que certains d'entre vous ont certainement passé en jouant à Midwinter. Il est un des fondateurs de Maelstrom qui vient de commercialiser Midwinter II: Flames of Freedom sur ST (label Microprose). La version Amiga sera disponible en septembre. Mike est un vétéran dans la création de jeux. Ses premières créations virent le jour sur le Commodore Pet, une sorte de C64 en noir et blanc (en 1980). Sa passion pour la science-fiction et l'heroic-fantasy l'ont naturellement poussé à créer des jeux qui plongent le joueur dans des mondes où des personnages crédibles y évoluent. Mike est également un passionné de jeux de stratégie, pas étonnant qu'il ait commis Midwinter! Perfectionniste et travailleur acharné, Mike veut donner à ses jeux un cachet qui lui est cher: le réalisme. Son intérêt pour les graphismes vectoriels viennent du fait que les jeux programmés en 3D sont plus réalistes et donnent surtout plus de liberté de mouvements au joueur. Actuellement Mike travaille sur les formes sphériques, cylindriques et surtout des courbes (sur ST). Jetez un coup d'œil sur la forme en 3D programmée sur ST. Notre homme l'a programmé sur ST en First Basic puis il le converti en assembleur et tente de l'animer à une vitesse acceptable. Les applications de ce type de trouvaille: Mike espère pouvoir reproduire des visages en 3D (pour ses jeux) avec la finesse que procurent les courbes. Il pense même pouvoir créer des personnages entiers en 3D en utilisant cette technique! Espérons que nous en verrons la première application dans Starlord que nous vous présentons dans ce numéro.



Forme en 3D sur ST et ces fameuses courbes.



Le responsable des archives de votre vaisseau. Il tiendra, en principe, le compte de vos revenus, l'état de vos biens et de vos dépenses. (ST)



Le navigateur: ses connaissances en matière de voyage spatial font de lui un membre important dans l'équipage d'un vaisseau. (ST)

Après Midwinter, Mike Singleton de Maelstrom nous prépare une nouvelle saga. L'espace est le lieu où Mike place sa nouvelle intrigue qui est en fait un véritable Space Opera. Fidèle au principe des deux précédents titres, Mike a

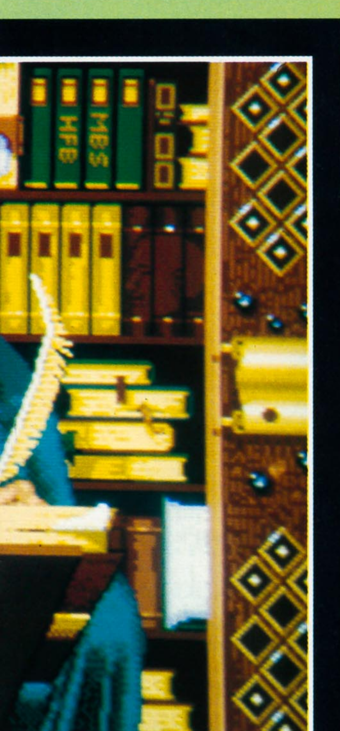


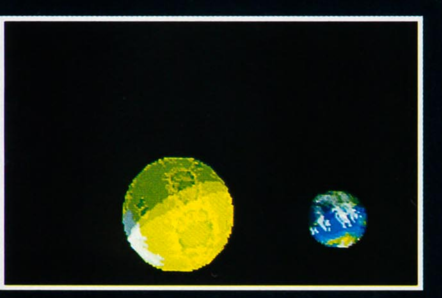




Les planètes telles que vous les verrez lors de vos voyages. L'attitude que vous adoptez (agressive ou diplomatique) détermine les réactions du seigneur de la planète. (ST)







Vue rapprochée d'une planète. L'animation des nuages est indépendante de l'animation (rotation) de la planète. (PC)

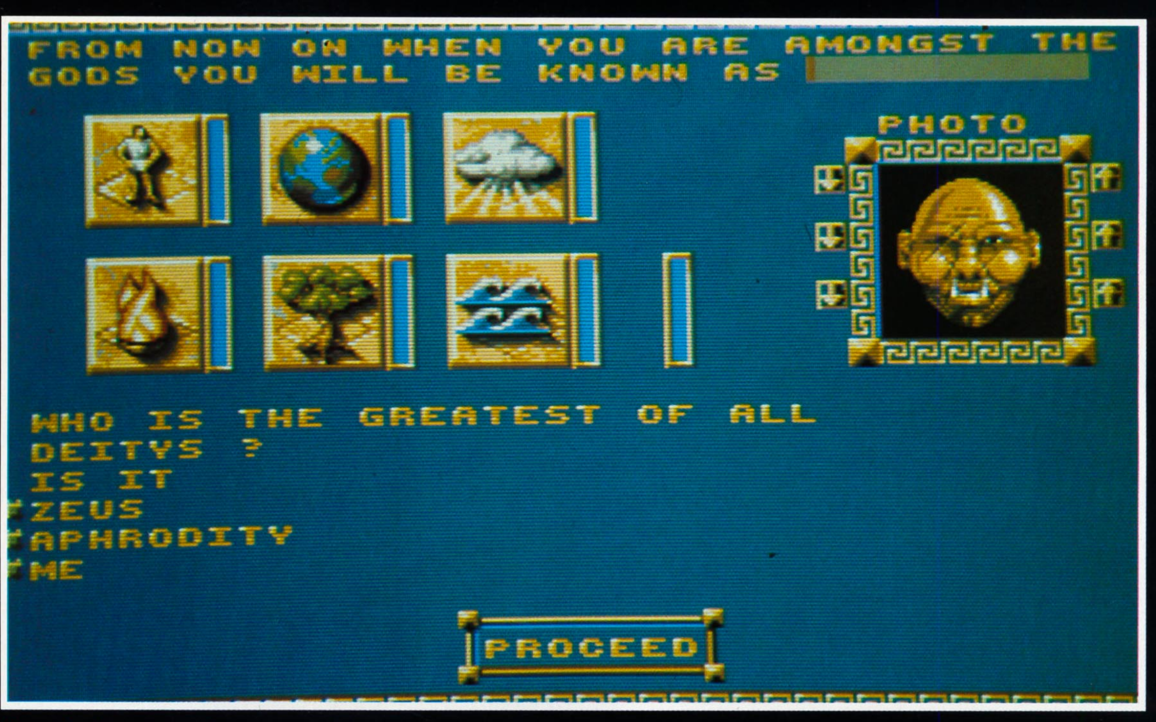
intégré dans Starlord un mélange de stratégie, d'action et d'aventure. Dans une galaxie composée de mille étoiles, plusieurs seigneurs (2801 au total!) dont vous, se battent ou intriguent pour parvenir au sommet de l'échelon hiérarchique c'est-à-dire devenir l'empereur de la galaxie. L'organisation hiérarchique s'apparente au système féodal des temps médiévaux. Au sommet nous avons l'empereur, puis des rois, des ducs, des marquis et des barons. Chaque seigneur possède sept vassaux. Ainsi l'empereur contrôle les sept rois qui eux-mêmes contrôlent chacun sept ducs qui à leur tour contrôlent, chacun, sept marquis et ainsi de suite (ce qui explique le chiffre de 2801 seigneurs). Vous débutez à la base de l'échelon, comme simple baron, le chemin vers le pouvoir suprême sera donc très long et surtout parsemé d'embûches. La richesse de votre planète est votre seule source de revenus mais c'est suffisant pour vous permettre de lever une armée capable de conquérir d'autres planètes. Pas de prétentions trop ambitieuses au début car vous n'êtes pas encore en mesure de vous battre contre un Duc, par exemple. Les barons sont les meilleurs cibles à ce stade du jeu. Mais attention, il faut s'attendre à ce que votre marquis se rende compte de votre rébellion et réunisse sa flotte pour vous attaquer. Le choix de vos victimes est important car il faut savoir que chaque seigneur de la galaxie agit pour son propre intérêt. N'oubliez jamais qu'eux aussi œuvrent dans le but de devenir empereur! Les proies de choix (pour le début) seront donc les seigneurs ayant une personnalité faible. Après chaque victoire, le vaincu devient votre vassal et vous verse des impôts. En cas de guerre vous pouvez l'appeler pour vous prêter main forte. En retour, vous avez le devoir de le défendre si il est attaqué. En cas de victoire contre un marquis, tous ses biens vous appartiennent et ses vassaux deviennent vôtres. Chaque échelon gravi accroît votre puissance mais rend votre situation plus instable car le nombre de seigneurs qui convoitent vos biens augmentent également. Bien entendu, vous pouvez demander l'aide de vos vassaux en cas de guerre mais ceux-ci ne sont pas toujours fiables et peuvent très bien se révolter. Les causes les plus courantes des révoltes sont les impôts trop lourds ou si vous déclenchez trop souvent la guerre. Vous devez donc avoir un œil sur vos vassaux, mater toute tentative de révolte et préférer la diplomatie à la guerre. Toute la finesse de la partie stratégique du jeu réside dans votre politique de conquête et votre capacité à maintenir vos vassaux sous votre influence. Les décisions que vous prenez et les seigneurs que vous choisissez pour mener à bien les missions que vous leur confiez sont déterminantes, donc, prudence. A l'écran, le jeu sera en graphismes animés. Les combats spatiaux seront les séquences les plus chaudes de Starlord. Le joueur ne sera pas seul (dans son vaisseau) car il commande toute une équipe (pilote, navigateur, etc.). Tout le jeu sera axé autour des combats, des contacts avec les seigneurs et les voyages interplanétaires. Vous pourrez participer directement aux combats ou laisser à l'ordinateur le soin de les gérer. Sur le plan technique Mike Singleton nous étonne une fois de plus. Starlord est programmé, en partie, en graphismes vectoriels (3D), l'autre étant en bitmap. J'ai pu voir l'animation d'une planète sur PC et sur ST. Il s'agit d'une sphère parfaite "enveloppée" par des graphismes en bitmap! Le résultat est étonnant, la planète apparaît avec une netteté que ne possèdent habituellement pas les jeux en 3D. La vitesse d'animation est tout fait correcte quand on zoome sur la planète et dès qu'elle toute proche: surprise! On voit la planète pivoter sur son axe nous laissant admirer les océans et les continents et surtout les nuages qui sont également animés! Starlord sera jouable en solo ou en mode multi-joueurs en connectant deux ordinateurs ou plus. Sortie prévue sur ST, Amiga et PC en mars 92 (label Microprose).



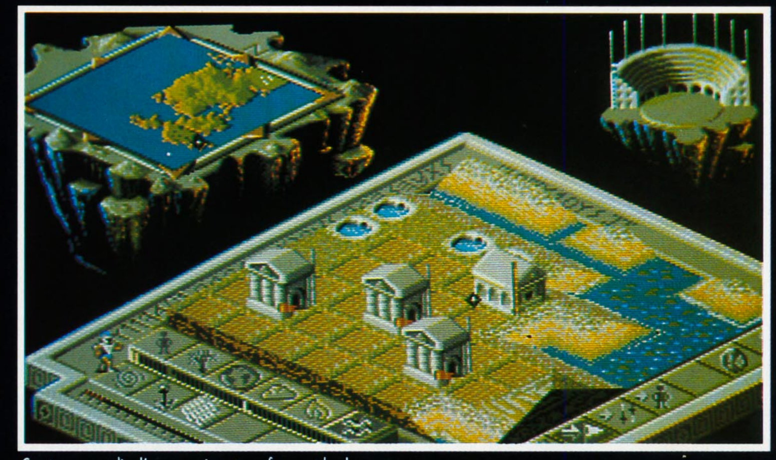
Vue du cockpit de votre vaisseau (graphismes non définitifs). Le pilote peut tourner ou lever la tête. A l'écran, cela se traduira par un scrolling horizontal ou vertical. Utile pendant les combats.

BULLFROG :

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK



Un questionnaire vous permet de personnaliser votre Dieu. De plus au fil des victoires, vous pouvez augmenter ses pouvoirs dans les éléments où il est encore trop faible.



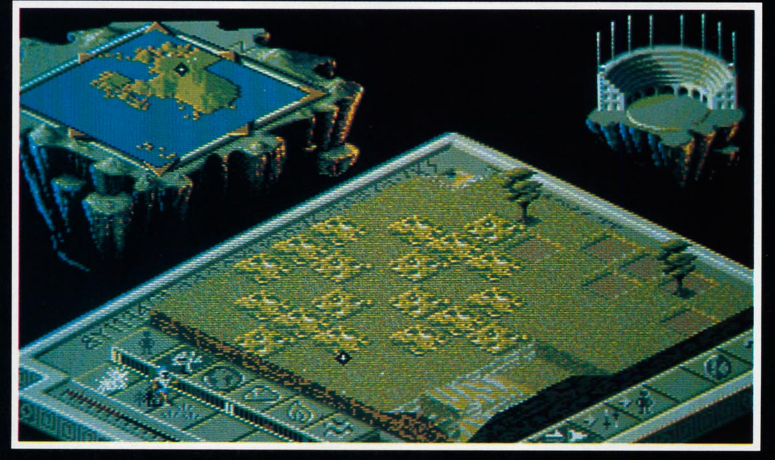
Ces trous remplis d'eau magique transforment les hommes rouges (camp adverse) en hommes bleus (votre camp) et vice-versa.

Les programmeurs de Bullfrog nous avaient promis une suite au fabuleux Populous, ils ont fait mieux que cela! Populous II ressemble, sous bien des aspects, à Populous I, mais l'originalité des éléments du jeu est telle qu'on peut parler d'un jeu à part entière et non d'un "remake" amélioré. Les règles du jeu n'ont pas changé, vous êtes toujours un dieu, sauf qu'ici, vous avez un père: Zeus! La légende raconte que Zeus était un chaud lapin qui passait son temps à descendre sur terre, en prenant forme humaine ou animale, afin de s'accoupler aux plus belles filles de la planète (bref, un dieu qui savait vivre). Vous êtes donc le rejeton de Zeus et d'une belle laitière qui réclame le statut de divinité! Populous II retrace les épreuves auxquelles Zeus vous soumet avant de vous élever au rang de dieu de l'Olympe. Le jeu débute par la création de votre dieu. Vous devez répondre à une série de six questions qui correspondent aux six éléments fondamentaux de l'univers dans Populous II: l'Eau, l'Air, le Feu, la Terre, la Végétation et les Hommes. En fonction de vos réponses, le dieu ainsi créé possède sa propre personnalité qui se traduit par des pouvoirs plus grands dans un ou deux éléments (Feu, Eau, etc.). Après chaque victoire, le programme vous octroie un bonus d'énergie qui vous permet d'augmenter la puissance de votre dieu dans un des éléments de votre choix. Libre à vous de vous spécialiser dans un élément, c'est-à-dire obtenir le maximum de pouvoir dans le feu, par exemple, ou tenter d'être relativement puissant

ELECTRONIC ARTS

POPULOUS II

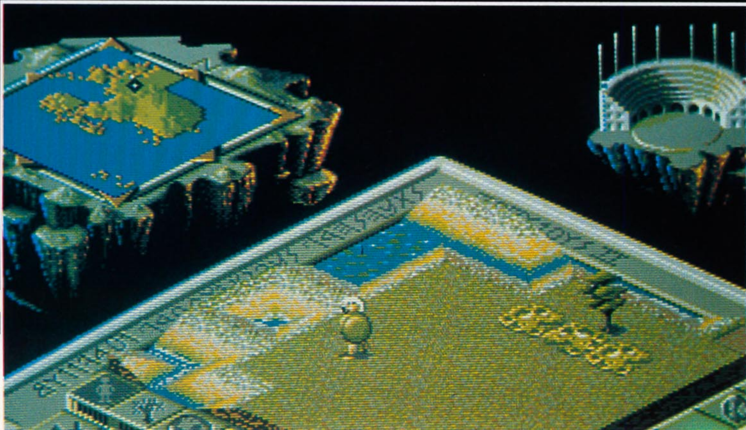
Les tremblements de terre sont beaucoup plus spectaculaires que dans le précédent jeu. On voit la terre se fendiller puis s'écarter pour ensuite former un large fossé. Notez également la présence de zones boueuses de couleur grise, ce sont des marais qui engloutissent les hommes.



Les Fungus: Ces amibes géantes absorbent les hommes et rendent les terres qu'elles occupent inhabitables.

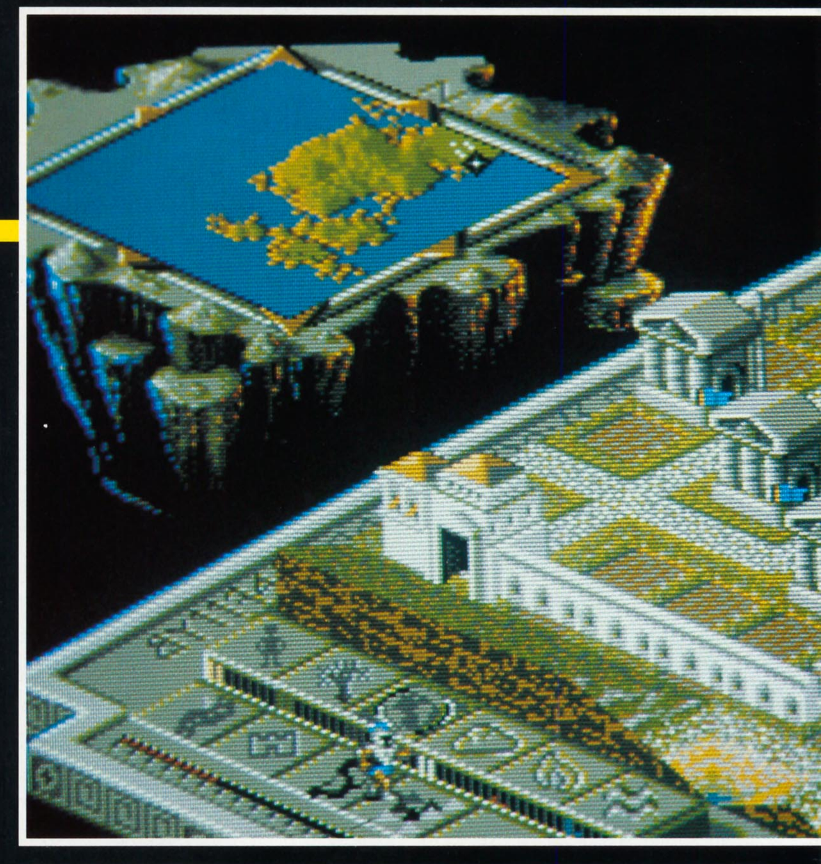
dans tous les domaines. L'introduction de cet aspect propre au jeu de rôle dans Populous II vous permet de voir évoluer votre personnage d'une partie à l'autre (gagner de la puissance ou en perdre), ce qui n'existait pas dans Populous I. Une partie de Populous II se déroule, dans les grandes lignes, comme dans la précédente version. Deux camps s'affrontent, les rouges contre les bleus. Votre peuple vous adore et, de ce fait, vous fournit de l'énergie divine: La mana (nom d'origine polynésienne qui signifie force). Le but du jeu est évidemment de détruire le peuple adverse en utilisant le mana. Cette énergie peut être utilisée pour lancer les six sorts magiques que comportent chacun des six éléments. Les sorts les plus dévastateurs

Ci-dessous : Hermes est un des dieux que vous pouvez invoquer. Il va directement vers le camp adverse et détruit tout sur son passage.





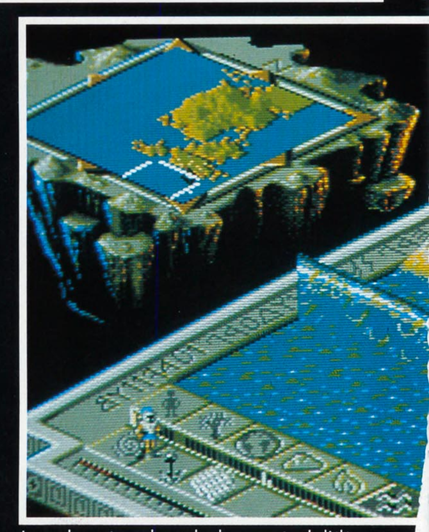
Les murs protègent efficacement, du moins temporairement, votre cité. En outre, c'est un facteur de satisfaction pour votre population.



sont, logiquement, ceux qui requièrent le plus de mana. Plus votre énergie augmente, plus les pouvoirs mis à votre disposition sont nombreux, d'où l'importance de développer sa population et surtout satisfaire tous ses besoins. Par exemple, votre peuple ne peut construire des maisons que sur un terrain plat. vous devez donc faire appel à un des sorts de l'élément Terre pour modeler le terrain à votre convenance. A noter que chaque type de maison possède sa propre spécificité. Certaines produisent plus de mana, d'autres produisent plus d'hommes ou encore plus d'armes. La construction de routes (sort Terre) augmente la degré de satisfaction de votre peuple et c'est également un moyen de diriger vos hommes vers un endroit de votre choix. En effet, dès qu'un de vos hommes se trouve en présence d'une route, il l'emprunte automatiquement. Un autre moyen de contenter votre peuple: construire des murs autours des cités. Ces murs ne céderont que sous les attaques d'hommes particulièrement forts, ce qui n'est possible qu'à un stade avancé du jeu. Dans ce cas, on voit des soldats marteler les murs qui cèdent! En outre, une fois mis en place, ni vous, ni votre adversaire ne pouvez détruire ces murs. Disposition évidente, sinon les joueurs passeraient leur temps à détruire les murs de l'adversaire! La toute dernière cajolerie que vous pouvez prodiguer à votre peuple consiste à agrémenter les cités en plantant des arbres (sort Végétation). Un peuple très content, vous témoignera sa joie en bâtissant un temple en votre honneur. Un tel édifice dans votre cité est important car vos réserves de mana augmentent plus rapidement. Sachez toutefois qu'un temple doit être ardemment défendu car sa capture par l'ennemi engendre des conséquences catastrophiques: votre adversaire bénéficie de toute la mana de votre peuple! A l'instar de Populous I, votre peuple se multiplie, construit des cités avec des maisons de plus en plus sophistiquées et suivent (sur commande) le leader. Ce dernier est contrôlable grâce au totem que l'on retrouve dans Populous II (sort Hommes). En ce qui concerne les autres sorts du jeu, ils sont en grande partie des sorts d'attaque. Par exemple, l'élément Feu comporte six sorts. Commençons par la colonne de feu qui brûle les maisons sur son passage. Le joueur ne contrôle pas directement la colonne de feu. Par contre, une connaissance des propriétés de chaque sort peut être utile. La colon-



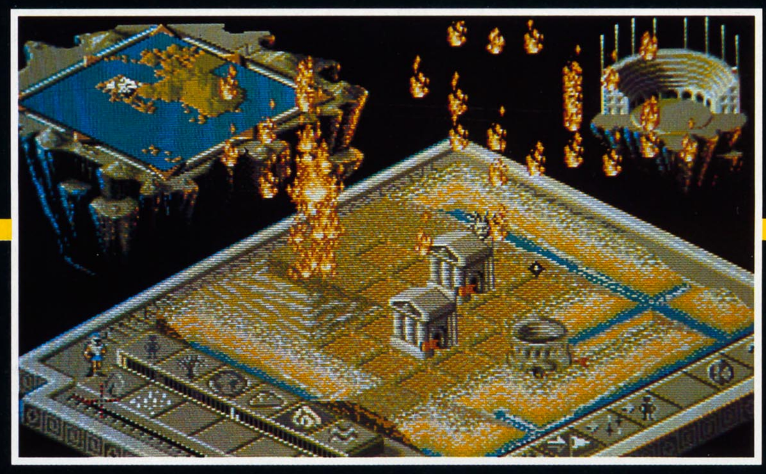
Les routes sont très appréciées par votre peuple qui vous remercie en vous donnant du mana. C'est également un moyen efficace pour diriger vos hommes vers un endroit de votre choix.



Le raz-de-marée est le sort le plus meurtrier de l'élément détruit toutes les terres basses sur son passage. Seule un surélévation de la terre peut briser une telle vague.

ELECTRONIC ARTS

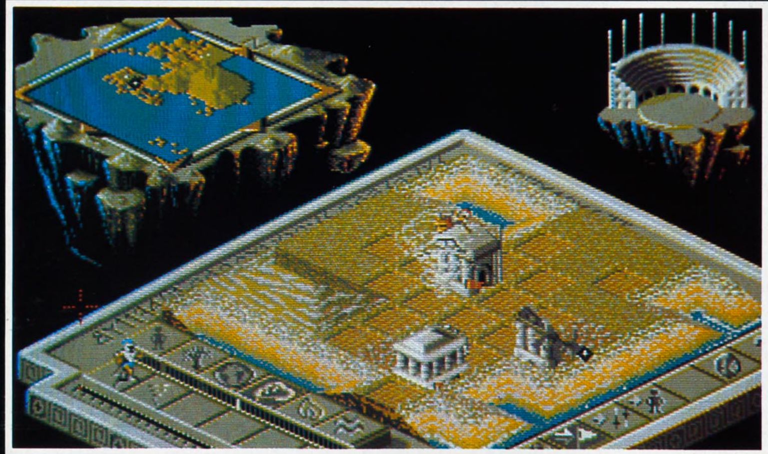


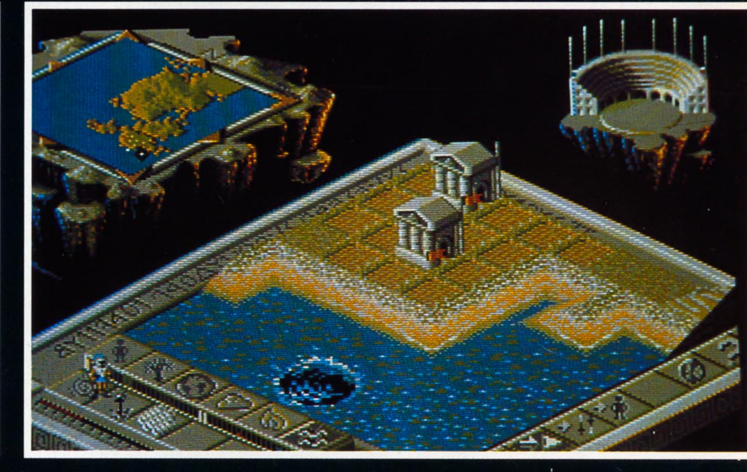


Ici, deux sorts ont été lancés sur cette région: Une colonne de feu et une pluie de feu. Leurs effets sont identiques sauf que la pluie de feu cause plus de dégâts.

La tornade ne fait qu'emporter les hommes mais il se dirige automatiquement vers la mer...

possèdent leurs propres caractéristiques que le joueur doit savoir exploiter. Par exemple, les tornades ne détruisent pas les maisons. En revanche, ils emportent les hommes. Sachant qu'ils se dirigent toujours vers la mer, un joueur qui réussit à embarquer le leader adverse dans une tornade peut tuer un grand nombre d'hommes (dans le cas où ils ont reçu l'ordre de suivre leur leader). Dans l'élement Eau, le sort le plus faible est





Le déplacement du tourbillon se fait en fonction des courants. A vous de le placer au bon endroit. Son principal effet: détruire les terres.



ne de Feu se dirige toujours vers les hauteurs. Donc en plaçant judicieusement sa colonne de feu, elle peut causer un maximum de dégâts. Les pluies de feu sont mortelles et peu de maisons y échappent. Le mur de feu peut-être utilisé comme une arme défensive. La forêt de feu est une tâche de feu qui grandit, se propage dans toutes les directions, une calamité! Terminons par la tempête de feu qui est un mélange de forêt de feu et de pluie de feu. Ses effets sont si dévastateurs que l'ennemi met un certain temps à s'en remettre (dans le meilleur des cas). Les sorts de l'élément Air déclenchent des tornades, des éclairs, des orages, des ouragans, etc. Là encore, ces différents pouvoirs

le tourbillon qui engloutit la terre. Le plus puissant est sans conteste le raz de marée qui peut même mettre en danger le joueur qui le déclenche (s'il n'a pas pris les précautions nécessaires). En effet, le raz-de-marée détruit toutes les basses terres qu'il rencontre à l'écran! Un simple cliquage sur un point précis de la mer et quatre énormes vagues partent, chacune, vers un des points cardinaux. Le seul sort positif de l'Eau est la création de rivières qui augmentent le taux de satisfaction du peuple. Les





La foudre ne fait que tuer (mais lentement) les hommes qu'elle frappe. C'est un des sorts les plus faibles de l'élément Air.

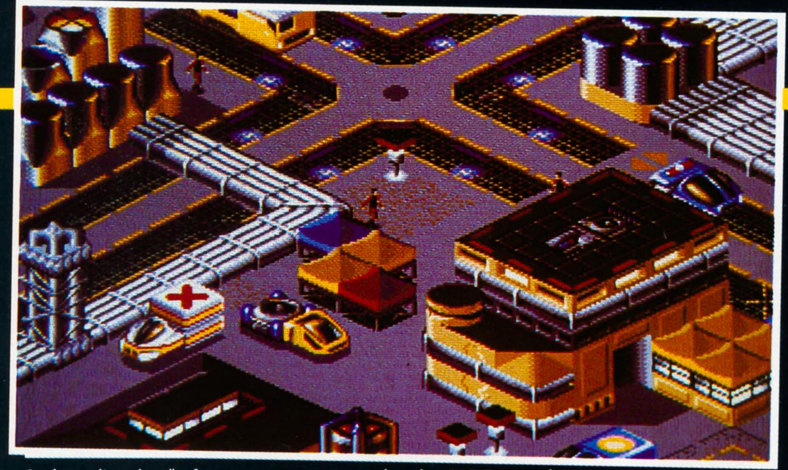
sorts d'attaque de l'élément Terre sont les marais, les tremblements de terres et les "fonts". Ces derniers sont des petits trous remplis d'eau magique qui transforme les hommes rouges en hommes bleus et vice-versa! La description de tous les effets des sorts de Populous me prendrait des pages. Disons, pour vous donner une idée, que le sort le plus curieux (sort végétation) se nomme Fungus. Ce sort répand d'énormes amibes (masses gluantes) qui phagocytent les hommes et les empêchent de construire des maisons. Dans Populous II les chevaliers ont fait place aux dieux! Le leader attire vers lui un maximum d'hommes qui se fondent en lui. Si vous possédez le sort adéquat vous pouvez le transformer en six différentes divinités, au choix. Hercule est doté d'une force titanesque mais il est sans cervelle! Odyssée, par contre, n'attaquera que les hommes qu'il est sûr de vaincre et évitera les autres. Aphrodite est une déesse qui séduit tous les hommes adverses qu'elle rencontre! Lorsqu'un nombre suffisant d'hommes la suivent, elle se jette dans la mer, entraînant avec elle tous ses aspirants! Il y a une foule d'autres choses qui se passent dans Populous II mais je vous laisse le soin de les découvrir. Sachez simplement que tous les sorts peuvent être neutralisés par d'autres sorts. Par exemple, une colonne de feu sera probablement neutralisée par une tornade. Un raz-de-marée est neutralisable en surélevant les abords de votre territoire étant donné que les terres basses sont les seules à être détruites. J'ai pu voir une version très avancée et jouable de Populous II. Tout ce qui est décrit plus haut est visible à l'écran. Les animations sont innombrables et hautement spectaculaires! On voit Hercule soulever des maisons et les jeter sur l'ennemi! La mer ondule et lèche régulièrement les plages avec ses vagues. Toutes ces animations sont plus fluides et plus rapides que celles de Populous I. Bullfrog pense même ralentir un peu certaines animations afin d'améliorer la jouabilité. Populous II sera jouable à deux ou en solo. On y retrouvera également les différents climats ou terrains de Populous I (neige, désert, volcanique etc.) Le jeu est nettement plus ergonomique que Populous I. Par exemple, pour faire sortir des hommes des maisons, il suffit de cliquer sur ces dernières. Des drapeaux placés près de chaque maison vous indiquent le nombre d'hommes qui y sont. Populous II nous réserve d'autres excellentes surprises mais nous en reparlerons lors du test de la version définitive (probablement en novembre/décembre). Sera-t-il le grand jeu de cette fin d'année? Je n'en serais nullement étonné! Populous II sera disponible sur ST, Amiga et PC sous le label Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS

ATTENTION

Selon Dany, le terme anglais "Manna" se traduirait par le terme polynésien "Mana", qui voudrait dire "énergie". Nous préfèrerons nous en tenir aux services du Harraps et du du Larousse conjugués, ce dernier proposant: "Manne, n.f. (lat. médiéval manna, de l'hébreu): 1 - Nourriture providentielle et miraculeuse envoyée aux Hébreux dans leur traversée du désert du Sinaï après leur sortie d'Egypte; 2 - Litt. Aubaine, chose providentielle".

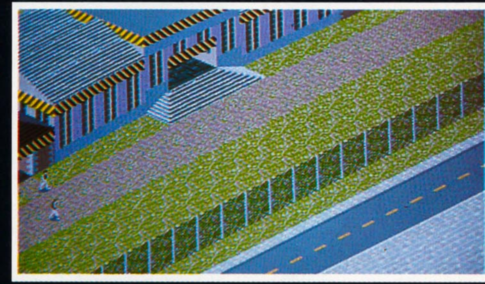
BULLFROG : BOB



Graphimes d'une des villes futuristes que vous pourrez explorer dans BOB. Tout sera, bien sûr, animé! (Amiga)

Bob est le deuxième gros titre de Bullfrog après Populous II. Il s'agit d'un jeu qui allie stratégie, aventure et action. La trame principale du jeu se base sur une simulation d'un monde futuriste qui englobe 150 pays abritant, chacun, 32 cités. Les véritables maîtres de ce monde sont les dirigeants des huit Corporations qui se disputent les richesses de la planète. Ces puissantes compagnies produisent des puces électroniques qu'utilisent les humains comme implants! Il faut préciser que dans ce monde futuriste, la cybernétique est au point et les humains possèdent tous une enclave dans le crâne qui leur permet de s'implanter ces puces. Chaque Corporation produit des puces qui procurent des effets divers et étonnants. Le "weather chip" (puce météo) agit sur votre cerveau et vous donne cette formidable sensation que nous ressentons tous quand il fait beau! Le holiday chip (puce vacances) agit de la même façon et vous met dans le même état d'esprit qu'un vacancier heureux. Une longue liste de puces existent parmi lesquelles nous avons la puce "confiance en soi" et le sex chip (sans commentaires). Vous êtes le patron d'une des huit Corporations. Le but du jeu consiste à produire des puces, en vendre un maximum et surtout contrer par tous les moyens les actions loyales ou non de la concurrence. Bref, vous voulez devenir le maître du monde! Le jeu autorise le mode multi-joueurs en simultané (de 1 à 8 personnes). En mode solo, l'ordinateur gère les sept autres Corporations. La première phase du jeu consiste à asseoir sa situation en vendant un maximum de chips. Vous aurez ainsi à résoudre tous les problèmes de vente (distribution, prix, pub etc.). Ces ventes vous procurent les fonds nécessaires pour ouvrir de nouvelles usines, trouver des nouveaux marchés et mettre au point de nouveaux chips. Vous dirigez une immense équipe répartie dans plusieurs départements (Pub, production, etc.). Votre bureau est un des endroits névralgiques du jeu car c'est là que sont centralisées toutes les informations. A ne pas négliger, les informations que diffusent les chaînes de télévisions car elles vous permettent de connaître les actions de vos concurrents. Tous les moyens sont bons pour gagner! Espionnage industriel, vol de documents, corruption, débauchage des meilleurs cerveaux de la concurrence sont quelques-unes des actions illégales que vous pouvez entreprendre. Mais attention, si la presse découvre vos agissements, elle alerte aussitôt l'opinion publique et c'est la chute de votre image de marque, donc des ventes. Les moyens légaux sont tout aussi intéressants: achat des actions de la concurrence en bourse afin d'en prendre le contrôle, guerre des prix, campagne publicitaire, etc. L'argent n'est pas le motif de tous ces affrontements entre Corporations. Toute personne qui utilise vos puces peut être contrôlée par vous. Libre à vous ensuite de les manipuler à votre guise! Tout comme le monde de Powermonger, celui de Bob est un monde vivant. Plus de 2000 personnages mènent une vie tranquille dans ce micro-monde. Une visite dans une des villes vous permet de voir les bâtiments et les rues (en 3D). Des gens marchent sur les trottoirs, entrent et sortent des bâtiments, des voitures circulent dans les rues, bref, c'est le train-train quotidien d'une ville. Vous avez un moyen d'agir directement sur tout se qui se passe dans le monde de Bob par l'intermédiaire de quatre cybernautes. Les quatre personnages sont vos hommes de main et possèdent leur propre personnalité. Le système de contrôle de ces hommes est assez particulier. Le joueur donne un ordre et affecte le comportement du personnage en injectant des solutions chimiques dans son cerveau. Par exemple si vous donnez l'ordre à un des personnages de grimper une échelle, il le fera à une vitesse normale. Si vous lui injectez (avant de donner l'ordre) de l'adrénaline, il grimpera l'échelle plus rapidement. Autre exemple, pour le désamorçage d'une bombe, il suffit d'augmenter ses capacités sensorielles et mentales pour qu'il manipule et désamorce la bombe avec précaution et surtout avec doigté. Une utilisation excessive ou illogique de ces injections peuvent rendre définitivement erratique le comportement de vos personnages. Exemple d'action illogique: donner l'ordre à un cybernaute de foncer sur un homme qui tire sur lui. Normalement, il refuse d'obéir à un tel ordre. Vous devrez lui injecter une dose massive d'adrénaline pour le forcer à vous obéir. Bien utilisés, ces hommes de main vous serviront pour les sabotages, les vols, l'espionnage, bref, toutes les actions que entreprendrez. Entièrement graphique, le jeu dispose d'un ingénieux système pour porter l'action à l'intérieur des bâtiments. Dès qu'un de vos hommes pénètre dans un édifice, les murs deviennent transparents. On voit ainsi les pièces meublées, les personnages qui y vivent ou travaillent, etc. Bob est un jeu très original qui surprend par la grande profondeur de jeu et par l'immensité du terrain d'action. Une seule ville comporte des dizaines de bâtiments (il y en a 4800!). Bob sera peut-être un des jeux les plus passionnants de l'année 92 surtout en mode multi-joueurs! Sortie probable en mars/avril 92 sur Amiga, ST et PC sous le label Electronic Arts.

PRE VIEW



Deux de vos cybernautes sont en train d'explorer les bâtiments situés à la périphérie de la ville (Amiga).

LE PARRAIN

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK



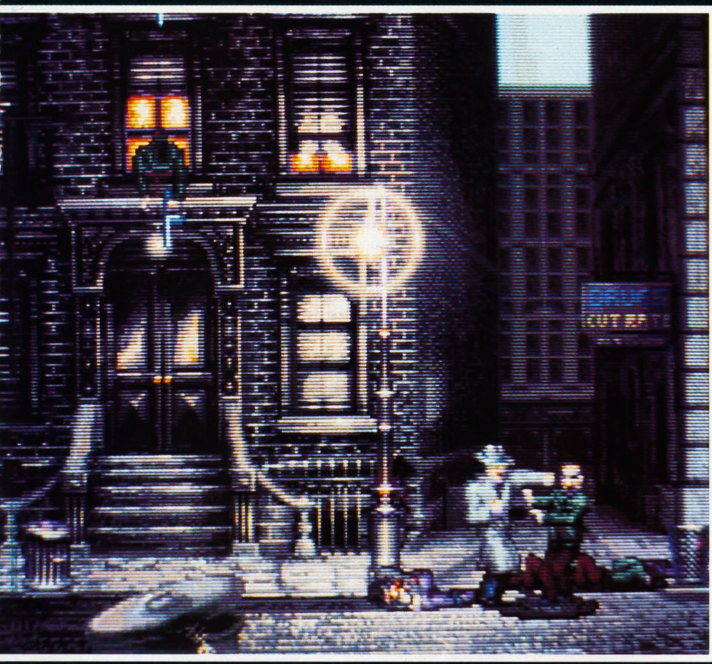


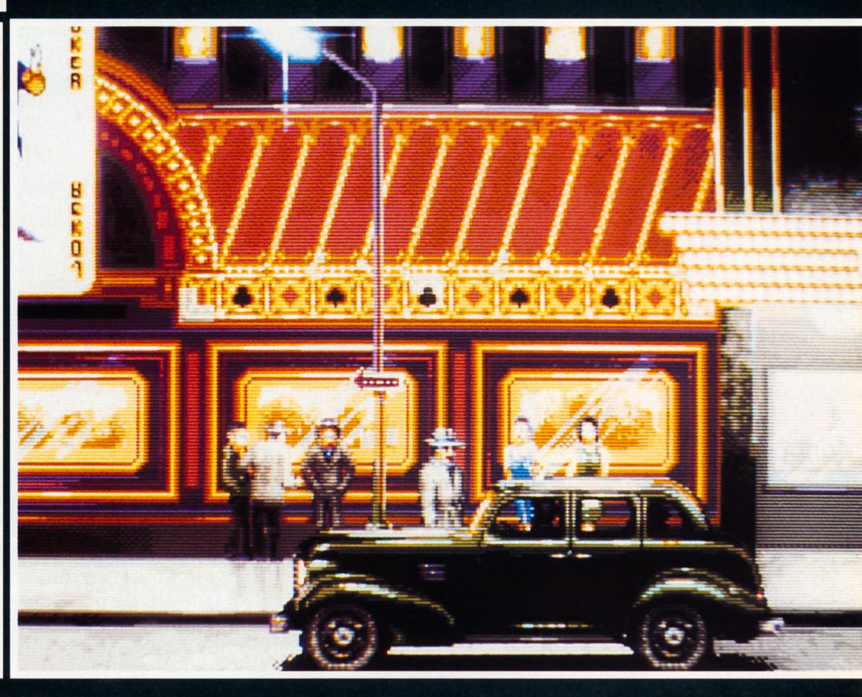
Inspiré de la saga du Parrain écrite par Mario Puzo et rendu célèbre par Francis Ford Coppola, The Godfather de US Gold reprend des scènes tirées des trois films. Ce jeu d'action reproduit toute l'atmosphère, le suspense et l'intensité de la lutte du clan Corleone pour rester au sommet de l'empire maffiosi. Les versions PC et Amiga seront en 32 couleurs tandis que la version ST n'en affichera que 16. Le scénario est axé autour des aspirations et des "conquêtes" du clan Corleone. Des rivaux tentent constamment de s'approprier le "territoire" du parrain. En outre, de nouvelles opportunités pour "faire des affaires" se présentent régulièrement. Vous êtes chargé de protéger les intérêts des Corleone et de "promouvoir" les nouvelles affaires. Le jeu se présente essentiellement comme un jeu d'action à scrolling horizontal. Armé d'un automatique, vous devez descendre les gangsters que vous rencontrez. Certains objets, disséminés sur tout le parcours, comme, par exemple, une clé, vous donne accès à d'autres endroits du jeu. The Godfather se divise en quatre périodes comportant chacune deux ou trois niveaux. La première période place le joueur dans les rues mal famées du "Big Apple" (surnom de New York) de 1940. Tout en tirant sur les malfrats qui vous attaquent, le joueur doit atteindre un bar, y entrer pour accéder au niveau suivant. Ensuite, il devra pénétrer chez un coiffeur qui vous ouvrent un deuxième niveau. L'accès au bar et au coiffeur n'est pas chose aisée car ils sont farouchement défendus par des bandits embusqués derrière les fenêtres des bâtiments. Une fois ces niveaux sécurisés, un petit voyage dans le temps et vous voilà en 1950, à Las Vegas. Dès votre arrivée une bombe explose dans un Casino et vous apercevez de mystérieux fuyards, c'est le début des fusillades. Votre premier objectif: entrer dans le Casino mais pour cela il faudra trouver un ticket d'entrée. A l'intérieur, il faut zizaguer entre les balles adverses et les tables de roulette. La troisième période se déroule en 1960, à Havane, Cuba. Sur fond de révolution, palmiers et gehttos, le joueur doit affronter des anarchistes et des révolutionnaires encore plus déterminés que de simples bandits. Votre destination: une villa bien gardée, celle de Hyman Roth, le caïd que vous devez éliminer. La dernière période vous emmène aux Etats-Unis, à Miami, en 1970. Vous sur les quais, près d'un superbe yacht, d'autres bandits vous attendent, l'arme au poing! A l'intérieur du bateau, vous devez visiter chaque cabine où, vous vous en doutez, un comité d'accueil vous attend. Le caïd ne doit pas vous échapper, poursuivez-le de cabine en cabine, de bateau en bateau en ayant pris soin de récupérer un gilet de sauvetage car les chutes sont fréquentes. The Godfather est graphiquement somptueux! Le ton des couleurs, le jeu des lumières et le souci du détail apporté à l'ensemble contribuent à donner au jeu un effet visuel saisissant. La séquence dans les rue de Las Vegas est une des plus belles réalisations graphiques que j'ai vu sur micro! Selon le communiqué de presse, le graphiste Pete Lyon s'est dépla-

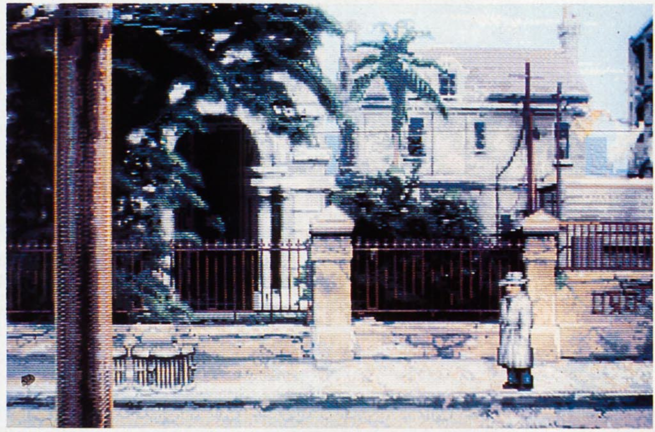












cé à New York et Las Vegas pour photographier les plans intéressants afin de le reproduire le plus fidèlement possible dans le jeu. L'animation est un peu lente mais cela n'affecte pas le jeu. Tous les six coups, votre personnage s'arrête pour recharger son arme. C'est un détail qu'il ne faut pas négliger avant de se lancer dans un combat. The Godfather sera disponible cet automne sur Amiga, ST et PC.



FINAL FIGHT

PREVIEW





Ci-contre : Final Fight sur Amstrad. Toutes les autres photos ont été réalisées sur Amiga.

Le célèbre coin-op de Capcom arrive sur Amiga et sur CPC! Un bref rappel du scénario pour ceux qui ne connaissent pas ce superbe beat'em up. Haggar, un ex-loubard devient le maire de la ville. Il pense avoir tiré un trait sur son passé jusqu'au jour où sa fille Jessica est enlevée par une bande de brutes qui se font appeler le Mad Gear Gang. Haggar avec l'aide de ses amis décide d'en finir une bonne fois pour toutes avec cette clique de hors-la-loi. C'est le combat final (Final fight)! Ce jeu d'action est jouable à un ou deux joueurs, le deuxième joueur contrôlant, au choix, Cod ou Guy qui sont les amis d'Haggar. Pas de stratégie élaborée dans ce jeu et surtout pas de quartier! On tape sur tout ce qui bouge et on avance! Frayez-vous un chemin à coups de pieds et de poings et à l'occasion récupérez les couteaux qui traînent, ainsi que les barres de fer, cela ne fait qu'améliorer votre rendement! La version Amiga reproduit fidèlement, à peu de choses près, les séquences qu'offre la version arcade. Evidemment, il y a moins de couleurs à l'écran mais la taille des sprites sont de taille tout à fait respectable. Côté animation ça ne bouge pas trop mal puis au moins on peut jouer à deux sur la version micro, ce qui n'est pas le cas sur la Superfamicom! J'ai pas vu tourner la version CPC mais les photos d'écran laissent penser que le jeu sera à la hauteur des capacités de la machine (du moins on l'espère). Sortie prévue en novembre sur ST, Amiga, CPC et Spectrum.







news • previews

ALIEN STORM



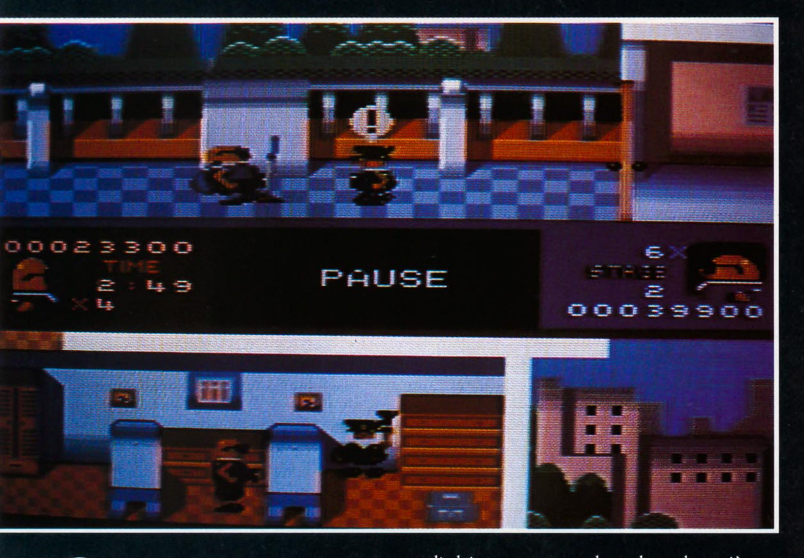
Après avoir parcouru toute la galaxie à la recherche d'une planète habitable, des extra-terrestres arrivent sur Terre et la trouvent à leur convenance. Ils s'infiltrent parmi la population humaine et les terrorisent. Vous avez pour mission d'annihiler les monstres et de briser cet invasion. Ce jeu d'action nommé Alien Storm possède tous les ingrédients du jeu d'arcade classique. Six niveaux composés de plusieurs étapes avec à la fin de chaque niveau un "big boss". Le jeu est praticable en solo ou à deux. Les photos d'écrans présentées sont celles de la version Amiga. Sortie prévue en Septembre sur ST, Amiga, C64, CPC et Spectrum.

OUTRUN EUROPA



Non, non, il ne s'agit pas d'une suite de la célèbre course à bord d'une Ferrari! Outrun Europa vous lance dans une course-poursuite à travers l'Europe sur une moto. Objectif: rattraper une bande de terroristes qui fuient à bord d'une Ferrari F40 ou d'une Porsche 911. Sortie prévue en Septembre sur ST, Amiga, CPC, C64 et Spectrum.

BONANZA BROS.



Cette adaptation d'un coin-op du même nom vous propose de guider Mobo et Robo, deux anciens repris de justice, dans une curieuse aventure. Un mystérieux personnage leur propose de tester le système de sécurité de son établissement. Vous devez récupérer un certain nombre d'objets sans tomber dans les pièges placés dans les moindres recoins du bâtiment. Un jeu de plateformes classique. Les photos d'écran sont celles de la version arcade. Sortie prévue en novembre sur ST, Amiga, CPC, C64 et Spectrum.

POOL OF DARKNESS



Nous savons peu de choses sur ce jeu de rôle. C'est le quatrième et dernier volet de la saga de Forgotten Realms. Connaissant la qualité des produits US Gold/SSI, nous nous empressons de vous présenter les premières photos d'écran de ce jeu qui sort cet automne/hiver sur PC.

GREMLIN

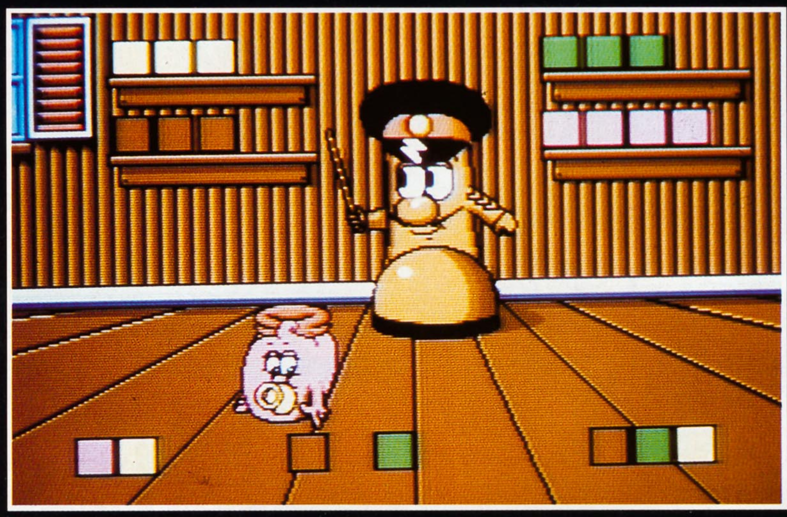
REPORTAGE
DANY
BOOLAUCK

La rentrée démarre sur les chapeaux de roue pour Gremlin! Une dizaine de titres vont bientôt envahir le marché français et il y en a pour tous les goûts.



Team Suzuki sur PC

Sans trop de tapage médiatique, Gremlin continue son petit bonhomme de chemin. Le succès de Lotus Turbo Esprit l'avait remis sur les rails d'un redémarrage prometteur. Maintenant, cette boîte de Sheffield tente de transformer l'essai en présentant pas moins de dix nouveaux titres et adaptations sur Amiga, ST et PC. Commençons par **Shoe People** (label First Class) qui est un jeu éducatif destiné aux enfants de 4 à 6 ans. Sortie prévue vers la fin août sur Spectrum, C64, Amiga, et ST. **Team Suzuki** la simulation de course motocycliste sera disponible sur PC en septembre. **Harlequin** est un immense jeu de plateformes doté de 20 niveaux. Le héros, Harlequin doit retrouver les quatre morceaux d'un cœur brisé. Des ennemis, bien sûr, il y en a et Harlequin doit utiliser tous ses talents pour venir à bout des différents obstacles. Il peut courir, sauter, se baisser, ramper, escalader, se balancer au bout d'une corde, se suspendre à une corde (sans balancements), glisser ou déraper et enfin, il peut utiliser des armes pour tirer sur les "vilains". Sous l'eau Harlequin a le pouvoir de se transformer en poisson. Sortie prévue sur ST et Amiga en octobre. **VideoKid** est un curieux jeu d'action. L'arrivée d'un nouveau magnétoscope chez vous va changer votre vie! En utilisant l'appareil vous êtes immédiatement "absorbé" par lui! Vous vous retrouvez dans un monde médiéval (premier niveau), transformé en un puissant magicien! But du jeu: s'évader de tous les programmes que

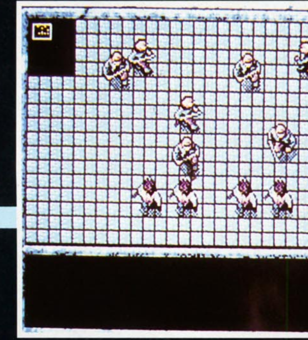

Shoe People sur Amiga


Suspicious Cargo sur Amiga



news • previews


Flag sur Amiga

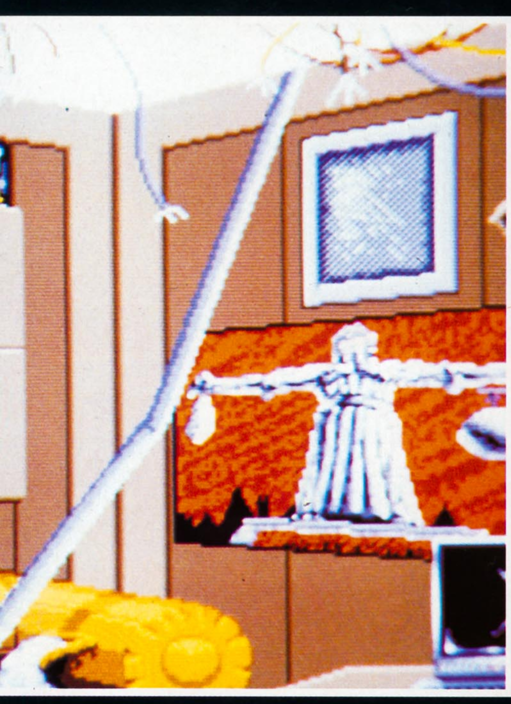


Daemonsgate sur PC



Harlequin sur ST

contient la cassette pour revenir sur Terre. Cinq niveaux sont à sécuriser pour venir à bout de ce jeu de plate-formes. Sortie prévue sur ST et Amiga en décembre. **Flag** s'annonce comme étant un des titres les plus intéressants des produits Gremlin. Il s'agit d'un jeu de stratégie/action doté d'un scénario bien élaboré. Hearn, un puissant mage, a créé Deskworld, une terre, traversée par une rivière qui n'est équipée que d'un seul pont. De chaque côté de cette rivière se trouve

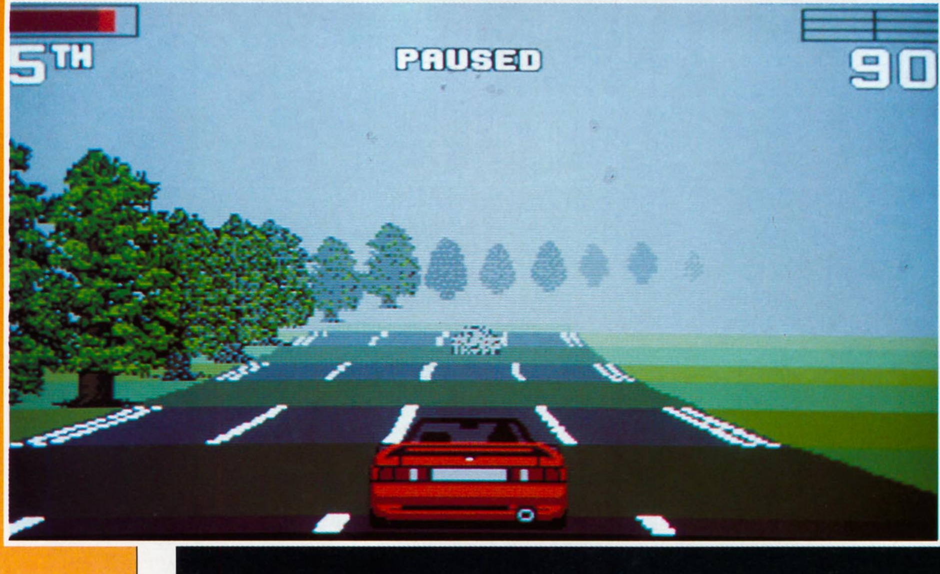



Video Kid sur Amiga

un village peuplé de magiciens, guérisseurs, voleurs, soldats et ouvriers. Pour des raisons obscures, Hearth a décrété que tous les vingt ans les deux villages doivent se battre jusqu'à la mort avec pour objectif de s'emparer du drapeau ennemi. Le village vainqueur gagne 20 ans alors que le vaincu, lui, doit servir Hearth pendant cette même période de temps. Vous êtes le chef d'un des villages et vous êtes à la tête d'une cinquantaine de soldats et d'ouvriers. Une petite somme d'argent vous permet d'enrôler des hommes supplémentaires. Chaque profession a son importance stratégique dans le jeu. Par exemple, les marchands peuvent venir commercer dans votre village et vous apporter de l'or. Rien ne vous empêche d'attaquer les commerçants ennemis pour enrichir votre butin. Les magiciens peuvent vous préparer des sorts qui vous serviront pour attaquer l'ennemi. Il existe deux modes d'action: attaque ou défense. Selon le mode choisi, vos hommes réagiront différemment. Les ouvriers servent à construire des murs autour du village. D'autres personnages tels que les saboteurs, les porteurs de béliers, les gardes sont disponibles (contre monnaie trébuchante!) pour mener à bien votre conquête du drapeau adverse. En cas de victoire, le joueur accéder au niveau suivant (il y a huit au total) où il doit parfois contrôler plusieurs villages. Détail important: c'est le joueur qui choisit l'emplacement de son drapeau. Sortie prévue début 92 sur ST, Amiga et PC. Le titre suivant est un gigantesque jeu de rôle nommé **Daemon's Gate 1**: Dorovan' Key. Dans le monde de Hetsor, la ville de Tormis est assiégée par une horde de démons. Vous groupe d'aventuriers doit s'échapper de la ville et tenter de découvrir d'où viennent ces démons et trouver le moyen de les neutraliser. Vous contrôlez huit personnages qui évoluent dans un décor relativement classique pour un jeu de rôle. Date de sortie prévue en décembre sur ST, Amiga et PC. Nous terminerons avec **Suspicious Cargo**, un jeu d'aventure/action futuriste. Vous êtes le propriétaire d'un vaisseau spatial spécialisé dans le transport de fret. Vos difficultés financières vous obligent à accepter de transporter une marchandise de contrebande. L'affaire prend une autre dimension quand vous découvrez que la marchandise n'est autre qu'une dangereuse forme de vie extra-terrestre dans le genre Alien! Mieux encore, le monstre réussit à s'échapper de son container et se balade dans le vaisseau à la recherche de chair fraîche! Et comme si ça ne suffisait pas, vous devez également affronter un groupe de mercenaires, payés par les concurrents de vos patrons, qui tentent de vous empêcher de remplir votre mission. Sortie prévue en octobre sur Amiga et ST.



LOTUS TURBO II





Je suis un de ces fanas qui se sont éclatés pendant des nuits entières sur Lotus Turbo Esprit I (en mode deux joueurs uniquement). Certes, le jeu possède quelques défauts mais cela ne nous empêchait pas de prendre un plaisir fou à y jouer. Dès l'annonce de la sortie prochaine de Lotus II, je me suis mis en campagne afin de dégotter une préversion jouable. Lotus Turbo Challenge est très similaire à Lotus 1. Le joueur doit parcourir une série de circuits (sinueux ou non) parsemés d'obstacles divers. Plusieurs éléments nouveaux donnent à Lotus II un potentiel ludique supérieur à son prédécesseur. Tout d'abord, il est graphiquement plus net, plus réussi. Ensuite l'animation est plus fluide, plus rapide et les effets visuels sont mieux rendus (surtout dans les pentes). La grande nouveauté de Turbo II réside dans la variété des circuits et les conditions climatiques dans lesquelles le joueur doit courir. Huit circuits vous placent respectivement dans les conditions suivantes: campagne, ville, désert, neige, brouillard, nuit, marais et orage. Le circuit le plus spectaculaire, sur le plan visuel est sans conteste celui où la course a lieu dans le brouillard. L'autre option intéressante concerne le mode multijoueurs. Sur un seul ordinateur on peut jouer en solo ou deux. Dans ce cas l'écran se divise en deux. On peut également connecter deux ordinateurs par câble null-modem ce qui permet de jouer à deux (chaque joueur joue sur plein écran) ou à quatre!

Je ne vous dis qu'une chose: j'attends la sortie de Lotus II avec une impatience difficile à contenir!





L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles





Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8- bits ou 16- bits ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV,... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit ou faire des affaires : L'allée des discounters fous, La braderie de cartouches. Les domaines publics...

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega , Nec,... Toutes les grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.



MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04



La Bible des pokes
contient des milliers de trucs,
d'astuces, de patches, de cheat modes,
de plans et de solutions
pour tous les jeux
sur tous les micros et consoles.
Un must indispensable à posséder
absolument.

VOLUMES 1 ET 2 EN VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

BON DE COMMANDE
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir «LA BIBLE DES POKES», chez-moi.
Je joins un chèque de ...... F à l'ordre de JOYSTICK,
103 Boulevard Mac Donald - 75019 PARIS

LE PORT EST GRATUIT

- ❑ Volume 1 ____________ 40 F*
- ❑ Volume 2 ____________ 40 F*
- ❑ Volumes 1 et 2 ____________ 80 F*

Tarifs pour la France Métropolitaine - Rajouter 10 F pour le reste du monde

NOM : ____________________
PRÉNOM : ____________________
ADRESSE : ____________________
CODE POSTAL : __________ VILLE : ____________________
AGE : __________ ORDINATEUR : ____________________



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Salut les September Men!

Ouais! Merci, nous aussi nous avons passé de superbes vacances à l'ombre des cocotiers et nous sommes revenus tout beaux et tout bronzés pour vous pondre nos cheat-modes, patches et autres solutions complètes. On en profite pour vous rappeler que vos lettres contenant vos trucs doivent comporter le standard sur lequel les trucs sont faits. Ça peut paraître idiot mais quand on lit des tonnes de courrier par jour, ça nous facilite beaucoup la tâche (comme Danbiss...). Sur ce, nous vous laissons apprécier, le plaisir et la joie immense de retrouver la rentrée.

ATCHAO!

CE MOIS-CI
UN SUPER JACK'S POKE
DE **12650F**

VEINARDS!

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!

JOYSTICK
JEUX CRACK
103, BOULEVARD
MACDONALD
75019 PARIS

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)
Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !
Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran
Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

JEUX... CRACK AMSTRAD

SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO

Pour avoir des vies infinies, sur la version K7 :
POKE & 6EDC,&18
(MAX)

SKULL & CROSSBONES

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &68B2,&C9
(the PUNISHER)

NIGHT SHIFT

Pour choisir votre niveau :
POKE &15F1,&3E
POKE &15F2,Niveau (de 0 à 5)

Choix de la durée du tableau :
POKE &1445,&B7
POKE &1446,&3A
POKE &1447,&45
POKE &1448,&14
POKE &1449,&FE
POKE &144A,&B7
POKE &144B,&20
POKE &144C,&0A
POKE &144D,&AF
POKE &144E,&32
POKE &144F,&45
POKE &1450,&14
POKE &1451,&21
POKE &1452,&00
POKE &1453,XX (XX entre &00 et &FF)
POKE &1454,&22
POKE &1455,&61
POKE &1456,&14
POKE &1457,&2A
POKE &1458,&61
POKE &1459,&14
POKE &145A,&2B
POKE &145B,&22
POKE &145C,&61
POKE &145D,&14
POKE &145E,&7D
POKE &145F,&B4
POKE &1460,&C9
(the PUNISHER)

SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies :
POKE &30AC,0
(the PUNISHER)

HYDRA

Pour avoir des boosts infinis :
POKE &D01,0
Pour avoir 1 million de dollars :
POKE &166,0
POKE &167,0
POKE &3D89,1

Pour choisir votre mission :
POKE &8823,Mission (de 0 à 8)
(Pokez la mission pendant la 2ème page de présentation tournez le disk si vous choisissez les missions 5, 6, 7 ou 8).
(the PUNISHER)

NARC

Pour avoir des crédits infinis :
POKE &1126,&3C

Pour choisir votre mission :
POKE &10CB, Mission (entre 0 et 6)
(merci à TM)
(the PUNISHER)

BACK TO THE FUTURE III

Pour avoir des vies infinies, à la 1ère partie :
POKE &1FA5,0

Pour doubler votre temps, à la 2ème partie :
POKE &1338,&38

Pour avoir des vies infinies, à la 3ème partie :
POKE &12BB,0

Pour avoir du temps infini, à la 4ème partie :
POKE &2663,0
(merci a Y-Argent)
(the PUNISHER)

BACK TO THE FUTURE III

Pour avoir des vies infinies, à la 1ère partie, allez à la face B, piste 1, secteur C4, adresse 0A5 et remplacez le 35 par 00.

Pour doubler votre temps, à la 2ème partie, allez à la face B, piste 4, secteur C7, adresse 038 et remplacez le 0C par 18.

Pour avoir des vies infinies, à la 3ème partie, allez à la face B, piste 11, secteur C6, adresse 1BB et remplacez le 35 en 00.

Pour avoir du temps infini, à la 4ème partie, allez à la face A, piste 21, secteur C7, adresse 163, remplacez le 35 en 00.
(merci a Y-Argent)
(the PUNISHER)

SKULL & CROSSBONES

Pour avoir de l'énergie infinie, allez à la piste 4, secteur 84, adresse 1B2 et remplacez le FD par C9
(the PUNISHER)

SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, allez à la piste 4, secteur C2, adresse 1E4 et remplacez le 01 par 00
(the PUNISHER)

HYDRA

Pour avoir des boosts infinis, allez à la face A, piste 30, secteur 84, adresse 001, remplacez le 3D par 00.

Pour avoir 1 million de dollars, allez à la face A, piste 29, secteur 88, adresse 066 et remplacez le ED par 00. Puis Allez à la face A, piste 29, secteur 88, adresse 067 et remplacez-le B0 par 00. Puis allez à la piste 32, secteur 88, adresse 089 et remplacez-le 00 par 01.

Pour choisir votre mission, allez à la face A, piste 36, secteur 85, adresse 123 et remplacez le 00 par le numéro de votre mission (de 0 à 8)
(the PUNISHER)

NARC

Pour avoir des crédits infinis, allez à la piste 22, secteur 82, adresse 126 et remplacez le 27 par 3C.

Pour choisir votre mission, allez à la piste 22, secteur 82, adresse 0CB et remplacez le 00 par votre mission (entre 0 et 6).
(merci à TM)
(the PUNISHER)

MADDOG

Pour être invincible au gardien:
POKE &4728,&18
Pour que le soleil bouge mais ne se couche jamais:
POKE &429F,&00
(the PUNISHER)

MADDOG

Pour être invincible au gardien, recherchez les octets B7, 20, 64, 3A, D8 et remplacez le 20 par 18.

Pour que le soleil bouge mais ne se couche jamais, recherchez les octets 51, B7, C2, 96, 4F et remplacez le B7 par 00.
(MAX)

DRAGON'S LAIR II

Pour avoir des vies infinies:
POKE &7CC6,00
(MAX)

DRAGON'S LAIR II

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 7B, 35, CD, F5, 7C, 01 et remplacez-le 35 par 00.
(MAX)

SONIC BOOM

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 21, 79, 8C, 35, CD, FF et remplacez-le 35 par 00 (opération à effectuer 2 fois).
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets B8, 3F, 35, F5, CD et remplacez le 35 par 00.
(MAX)

SONIC BOOM

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8D9E,00
(MAX)

SUPER TANK SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets C8,D6,01,27,32,8D et remplacez le 01 par 00. (MAX)

JEUX... CRACK AMSTRAD

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE

```
1Ø REM CHOIX DU NOMBRES DE CONCURRENTS
2Ø REM DANS LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
3Ø REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
4Ø MODE 2:FOR A=&4Ø TO &68:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>2767 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø INPUT"NOMBRES DE CONCURRENTS ? (1-9)",lv
8Ø IF LV<1 OR LV>9 THEN 6Ø
9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
1ØØ POKE &61,LV:CALL &BBØ6:CALL &43
11Ø DATA F3,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,AØ,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,C3,ØØ
12Ø DATA 66,C6,Ø7,F3,ØE,41,21,ØØ,Ø1,Ø6,Ø8,11,ØØ,ØØ
13Ø DATA DF,4Ø,ØØ,ØC,24,24,1Ø,F5,21,6Ø,ØØ,22,C7,Ø1
14Ø DATA F3,C3,ØØ,Ø1,3E,ØØ,32,78,41,C3,8Ø,Ø2,ØØ,ØØ
```

SWITCHBLADE

```
1Ø REM VIES INFINIES DANS SWITCHBLADE
2Ø REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
3Ø MODE 1:FOR A=&BE8Ø TO &BE86:READ A$
4Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
5Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
6Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1AEF:LOAD"LOADER.BIN"
7Ø POKE &9CA7,&BE:CALL &9C4Ø
8Ø DATA AF,32,AC,3Ø,C3,8Ø,C1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

HYDRA

```
1Ø REM bidouille pour HYDRA
2Ø REM choix du level,boost infinis et 1 million $
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - version DISK
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ3B:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>4549 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø INPUT "QUEL LEVEL (1-9) ? ",L
8Ø IF L<1 OR L>9 THEN RUN
9Ø PRINT"si vous avez choisi les niveaux 6,7,8,9"
1ØØ PRINT"vous DEVREZ TOURNER LE DISK quand vous"
11Ø PRINT"verrez a l'écran la DEUXIEME page ."
12Ø PRINT"(Tengen present TEAM HYDRA ... )":PRINT
13Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
14Ø CALL &BBØ6:L=L-1:POKE &AØ23,L:CALL &AØØØ
15Ø DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,CD,CB,BC,21,ØØ,Ø1,11,ØØ
16Ø DATA 1D,Ø1,88,4E,DF,39,AØ,79,ØC,FE,8A,38,Ø3,ØE
17Ø DATA 81,14,24,24,1Ø,FØ,3E,Ø8,32,23,88,AF,32,66
18Ø DATA Ø1,32,67,Ø1,32,Ø1,ØD,3E,Ø1,32,89,3D,C3,ØØ
19Ø DATA Ø1,3C,CØ,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

STUNT CAR RACER (COMPIL)

```
10 REM TURBOS ET CRASHS INFINIS
15 REM DANS STUNT CAR RACER
20 REM VERSION DISK 464/664 PAR FORGETTE DAVID
30 MODE 2:FOR A=&BE80 TO &BE8B:READ A$
40 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
60 CALL &BB06:MEMORY &1AEF:LOAD"LOAD464",&4000
70 POKE &40C8,&80:POKE &40C9,&BE:CALL &4000
80 DATA AF,32,77,21,3E,C9,32,06,A6,C3,40,00,00,00
```

S.W.I.V.

```
1Ø REM CHOIX DU TABLEAU DANS S.W.I.V
2Ø REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
3Ø MODE 2:FOR A=&4Ø TO &72:READ A$
4Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
5Ø IF C<>329Ø THEN PRINT"DATA ERROR !":END
6Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4)";LV
7Ø IF LV<1 OR LV>4 THEN 6Ø
8Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
9Ø POKE &6C,LV:CALL &BBØ6:CALL &43
1ØØ DATA 66,C6,Ø7,F3,ØE,41,21,ØØ,Ø1,Ø6,Ø8,11,ØØ,Ø1
11Ø DATA DF,4Ø,ØØ,ØC,24,24,1Ø,F5,21,6B,ØØ,22,52,Ø1
12Ø DATA F3,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,AØ,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,C3,ØØ
13Ø DATA AØ,3E,Ø1,32,8D,ØD,C3,ØØ,Ø5,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMC (PARTIE 1) (COMPIL)

```
1Ø REM BIDOUILLE POUR AMC PARTIE 1
2Ø REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
3Ø REM PAR FORGETTE DAVID
4Ø MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
5Ø CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:BORDER Ø:INK Ø,Ø
6Ø INK 1,Ø:MODE 2
7Ø OPENOUT"TM":MEMORY 25ØØ:CLOSEOUT
8Ø LOAD "AMC1.2",49152:LOAD "AMC1.1":POKE 35687,4
9Ø POKE 35688,9:POKE 35689,57:POKE &929B,&18
1ØØ CALL 2534
```

AMC (PARTIE 2) (COMPIL)

```
1Ø REM BIDOUILLE POUR AMC PARTIE 2
2Ø REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
3Ø REM PAR FORGETTE DAVID
4Ø MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
5Ø CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:BORDER Ø:INK Ø,Ø
6Ø INK 1,Ø:MODE 2
7Ø OPENOUT"TM":MEMORY 25ØØ:CLOSEOUT
8Ø LOAD "AMC2.2",49152:LOAD"AMC2.1":POKE 35687,4
9Ø POKE 35688,9:POKE 35689,57:POKE &929B,&18
1ØØ CALL 2534
```

STUNT CAR RACER (COMPIL)

```
10 REM TURBOS ET CRASHS INFS. DANS STUNT CAR RACER
20 REM VERSION DISK 6128 PAR FORGETTE DAVID
30 MODE 2:FOR A=&BE80 TO &BE8B:READ A$
40 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
60 CALL &BB06:MEMORY &1AEF:LOAD"LOAD6128",&4000
70 POKE &40E3,&80:POKE &40E4,&BE:CALL &4000
80 DATA AF,32,90,2B,3E,C9,32,84,A5,C3,40,07,00,00
```

SKATE WARS (COMPIL)

```
1Ø REM BIDOUILLE POUR SKATEWARS
2Ø REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
3Ø REM PAR FORGETTE DAVID
4Ø MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
5Ø CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:BORDER Ø:CLS
6Ø INK Ø,Ø:INK 1,9:INK 2,26:INK 3,18
7Ø LOAD"SKATEPIC",&CØØØ:MEMORY &1AEF
8Ø LOAD"SKATECOD":POKE &3265,&18:CALL &A32A
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

NIGHT SHIFT

```
10 REM choix du temps pour NIGHT SHIFT
20 REM (C) JOYSTICK 1991 - version DISK
30 MODE 1:FOR A=&B000 TO &B063:READ A$
40 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 IF C<>8055 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
60 INPUT "DUREE DU JEU (ENTRE 1 ET 89 MINUTES) ",M
70 IF M<1 OR M>89 THEN RUN
80 M=M*734:M$=HEX$(M,4)
90 POKE &B052,VAL("&"+RIGHT$(M$,2))
100 POKE &B053,VAL("&"+LEFT$(M$,2))
110 INPUT"QUEL LEVEL (1-6) ",L
120 IF L<1 OR L>6 THEN 110
130 L=L-1:POKE &B03C,L
140 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
150 CALL &BB06:CALL &B000
160 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,21,81
170 DATA 0A,22,9F,A8,21,00,01,11,00,1F,0E,81,DF
180 DATA 61,B0,0C,24,24,DF,61,B0,21,2B,B0,22,55
190 DATA 01,C3,00,01,21,45,B0,11,45,14,01,1D,00
200 DATA ED,B0,3E,C2,32,63,03,26,00,2E,3E,22,F1
210 DATA 15,C3,00,7E,B7,3A,45,14,FE,B7,20,0A,AF
220 DATA 32,45,14,21,12,34,22,61,14,2A,61,14,2B
230 DATA 22,61,14,7C,B5,C9,3C,C0,07,00,00,00,00
```

SKULL & CROSSBONES

```
10 REM énergie infinie sur SKULL & CROSSBONES
20 REM (C) JOYSTICK 1991 - VERSION DISK
30 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A044:READ A$
40 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 IF C<>6021 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
60 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
70 CALL &BB06:CALL &A000
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CB,BC,21,81,0A,22,9F
110 DATA A8,21,00,01,11,00,02,0E,81,DF,42,A0,0C,24
120 DATA 24,DF,42,A0,21,29,A0,22,47,01,C3,00,01,3E
130 DATA C3,32,9C,0A,21,37,A0,22,9D,0A,C3,40,00,3E
140 DATA C9,32,B2,68,21,00,CE,C3,9F,0A,3C,C0,07,00
```

AFTER THE WAR (PARTIE 1) (COMPIL)

```
10 REM BIDOUILLE POUR AFTER THE WAR PARTIE 1
20 REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
50 CALL &BB00:CALL &BB06:BORDER 0:INK 0,0
60 INK 1,0:MODE 2
70 LOAD"m1",&C000:OPENOUT"TM":MEMORY 999
80 LOAD "after1",1000
90 POKE &804E,&0:POKE &9B7A,0:CALL 32700
```

AFTER THE WAR (PARTIE 2) (COMPIL)

```
10 REM BIDOUILLE POUR AFTER THE WAR PARTIE 2
20 REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
30 REM PAR FORGETTE DAVID - J'AI FAIMMM
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
50 CALL &BB00:CALL &BB06:BORDER 0:INK 0,0
60 INK 1,0:MODE 2
70 LOAD"m2",&C000:OPENOUT"TM":MEMORY 999
80 LOAD "after2",1000:POKE &8049,&0
90 POKE &9C5C,0:CALL 24000
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

SECRET AGENT

Pour choisir son niveau de départ:
POKE 3,niveau de départ (Ø-8)
(MAX)

BEACH VOLLEY

Pour gagner à tous les coups:
POKE &5EF,ØØ
(MAX)

CRACK DOWN

Pour choisir son tableau de départ, recherchez les octets 3E,Ø,32,6Ø,ØB et remplacez le ØØ par le numéro du tableau (Ø-F)
(MAX)

CRACK DOWN

Pour choisir son tableau de départ:
POKE &B6Ø, numéro de niveau (Ø-F)
(MAX)

DANDARE III

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A, D2, 87, 3D, 32, D2, 87 et remplacez le 3D par ØØ.
(MAX)

SWIV

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs dans la partie 'hélico', recherchez les octets 1Ø, 35, F2, Ø3, 41 et remplacez le 35 par ØØ.

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs dans la partie 'voiture', recherchez les octets 1Ø, 35, F2, 7D, 41 et remplacez le 35 par ØØ.
(MAX)

SKATEWARS

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 46, 28, Ø4, 3D, 21, FØ et remplacez le 28 par 18.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur C2, adresse ØE5 et mettez un 18 à la place du 28.
(MAX)

BEACH VOLLEY

Pour gagner à tous les coups, recherchez les octets ØD, 3A, 32, CE, 3C et remplacez le ØD par ØØ.
(MAX)

RICK DANGEROUS II

Pour accéder directement au 5ème niveau:
POKE &7EB4,&FF
(MAX)

OPERATION THUNDERBOLT

Pour choisir son niveau de départ:
POKE &8714,numéro de niveau (Ø-7)
(MAX)

SILKWORM

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 11, 62, 61, 35, 7E, 28 et remplacez le 35 par ØØ.
(MAX)

OPERATION WOLF

Pour choisir son niveau de départ:
POKE &AE93,numéro de niveau (Ø-5)
(MAX)

SWIV

Pour avoir des vies infinies au deux joueurs dans la partie 'hélico':
POKE &4ØF1,ØØ
Pour avoir des vies infinies au deux joueurs dans la partie 'voiture':
POKE &416A,ØØ
Pour choisir son tableau de départ:
POKE &D8D,numéro de niveau (1-4)
(MAX)

SKATEWARS

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies:
POKE &3265,&18
(MAX)

SILKWORM

Pour avoir des vies infinies:
POKE &4D69,Ø
(MAX)

CRAFTON ET XUNK

Pour être invulnérable, recherchez les octets C9, 8E, 3E, 99, 21, E1 et remplacez le 99 par ØØ.
(MAX)

DANDARE III

Pour avoir des vies infinies:
POKE &F744,ØØ
(MAX)

PANTHERE ROSE

Pour être invulnérable, recherchez les octets F8, 11, 3E, Ø1, 32, 65, 16 et remplacez le ØØ par FF.
(MAX)

STUNCAR RACER

Version 6128

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des turbos infinis:
POKE &2B9Ø,Ø

Pour avoir des crashs infinis:
POKE &A581,&C9
(MAX)

AMC

(Compil The Ultimate Collection)

Pour être invulnérable dans la partie 1 et 2:
POKE &929B,&18
(MAX)

AMC

(Compil The Ultimate Collection)

Pour être invulnérable dans la partie 1 et 2, recherchez les octets 2Ø, 1E, C5, DD, 7E et remplacez le 2Ø par 18 (opération à faire 2 fois).
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur C5, adresse 135 et mettez un 18 à la place du 2Ø.
Puis à la piste 14, secteur C5, adresse 135 et mettez un 18 à la place du 2Ø
(MAX)

STUNCAR RACER

Version 6128

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 58, 5F, 35, F2, 9D et remplacez le 35 par ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 32, secteur C2, adresse 1DØ et mettez un 35 à la place du ØØ.

Pour avoir des crashs infinis, recherchez le octets BE, C8, D8, 34 et remplacez le C8 par C9.
Ou rendez-vous à la piste 39, secteur C1, adresse ØØ4 et mettez un c9 à la place du C8.
(MAX)

STUNCAR RACER

Version 464/664

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des turbos infinis:
POKE &2177,ØØ

Pour avoir des crashs infinis:
POKE &A6Ø6,&C9
(MAX)

STUNCAR RACER

Version 464/664

(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 58,5F,35,F2,9D et remplacez le 35 par ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 32, secteur C2, adresse 1DØ et mettez un 35 à la place du ØØ.

Pour avoir des crashs infinis, recherchez le octets BE, C8, D8, 34 et remplacez le C8 par C9.
Ou rendez-vous à la piste 39, secteur C1, adresse ØØ4 et mettez un c9 à la place du C8.
(MAX)

AFTER THE WAR

(Partie I)

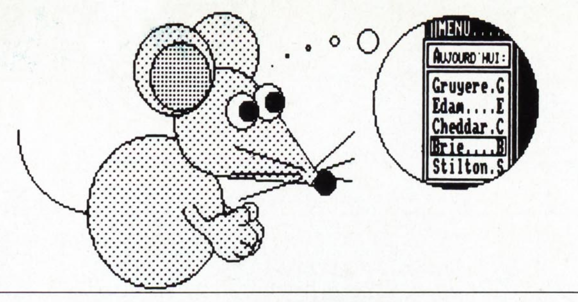
(Compil The Ultimate Collection)

Pour avoir des vies infinies:
POKE &8Ø4E,&Ø

Pour avoir du temps infini:
POKE &9B7A,Ø
(MAX)

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780



EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

COMPATIBLE +

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que .... **250,00 FF port compris**
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

BIG FLASHER

Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !.

Plus de 130 options d'exploration, édition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages, programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc.

Toutes les RSX peuvent être incorporées dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante.
Compatible clavier, manette et souris AMX.
Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

COMPATIBLE +

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que .... **200,00 FF port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS 4

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?
Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS4...**
NEMESIS EXPRESS 4 comprend 130 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS 4 possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.
NEMESIS EXPRESS 4 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS 4 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS 4 détecte le compteur de vies des jeux pour modifications.
NEMESIS EXPRESS 4 pour 464/664/6128 est en français. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

COMPATIBLE +

NEMESIS EXPRESS 4 (Disc 3") en français ne vaut que .... **200,00 FF port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)
Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1500 cassettes avec NEMESIS EXPRESS

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

Nous joignons gratuitement un énorme catalogue de nos articles AMSTRAD CPC à chaque commande.
Sinon: 20 F en timbres pour le recevoir S.V.P.

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

JEUX... CRACK AMSTRAD

ATV SIMULATOR (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies sur ATV SIMULATOR
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO SIX
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &149:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5765 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4A,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4A,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,C6,41,3E,35,CD,7D
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,FE,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,Ø1
15Ø DATA 4C,C3,ØØ,Ø4
```

BMX FREE-STYLE (COMPIL)

```
1Ø REM toujours qualifie sur BMX FREE-STYLE
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO FOUR
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &14A:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5946 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4B,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4B,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,A5,41,3E,32,CD,5C
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,E5,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,3E,18,32
15Ø DATA E4,14,C3,CØ,Ø3
```

GRAND PRIX SIMULATOR II (COMPIL)

```
1Ø REM 99 secondes sur GRAND PRIX SIMULATOR 2
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO NINE
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &164:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>7651 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
2ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
21Ø DATA 11,65,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
22Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,65,Ø1,11,ØE,BC
23Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,9Ø,41,3E,33,CD,47
24Ø DATA 41,21,51,Ø1,11,Ø8,Ø2,Ø1,19,ØØ,ED,BØ,21,18
25Ø DATA Ø1,22,A9,Ø1,22,FØ,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,21,3E,39
26Ø DATA 22,D5,44,21,32,7F,22,D7,44,3E,41,32,D9,44
27Ø DATA C3,4Ø,ØØ
```

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

```
1Ø REM énergie infinie - version DISK
2Ø REM sur ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 -  by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ45:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5579 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"VOULEZ VOUS : 1 - METTRE LA BIDOUILLE"
8Ø LOCATE 15,2:PRINT"2 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø INPUT R:IF R<1 OR R>2 THEN RUN
1ØØ POKE &AØ33,(R*16+8)
11Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPROTEGE FACE B"
12Ø PRINT"ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BBØ6
13Ø CALL &AØØØ:IF PEEK(&9ØØØ)=1 THEN 16Ø
14Ø PRINT"INSEREZ LA FACE A ET TAPEZ UNE TOUCHE"
15Ø CALL &BBØ6:|CPM
16Ø PRINT"EH RIGOLO , J'AI DIT FACE B !!! ";
17Ø PRINT"ALLEZ , ON RECOMMENCE ."
18Ø CALL &BBØ6:MODE 1:GOTO 11Ø
19Ø DATA AF,32,ØØ,9Ø,21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE
2ØØ DATA BC,21,21,ØA,22,9F,A8,21,ØØ,1Ø,11,ØØ,Ø7,ØE
21Ø DATA 21,DF,4Ø,AØ,21,92,1Ø,7E,FE,28,28,ØA,FE,18
22Ø DATA 28,Ø6,3E,Ø1,32,ØØ,9Ø,C9,36,FD,21,ØØ,1Ø,11
23Ø DATA ØØ,Ø7,ØE,21,DF,43,AØ,C9,3C,CØ,Ø7,3F,CØ,Ø7
```

FRANKENSTEIN JUNIOR (COMPIL)

```
1Ø REM invincibilité sur FRANKENSTEIN JUNIOR
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO ONE
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &149:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>59Ø4 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4A,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4A,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,96,41,3E,32,CD,4D
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,EC,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,51
15Ø DATA 5B,C3,56,4F
```

BRAINACHE (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies sur BRAINACHE
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO SEVEN
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &15C:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>7Ø4Ø THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,5D,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,5D,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,8E,41,3E,32,CD,45
14Ø DATA 41,21,56,Ø1,11,ØC,Ø2,Ø1,Ø7,ØØ,ED,BØ,21,18
15Ø DATA Ø1,22,A9,Ø1,22,E6,Ø1,3E,2Ø,32,F9,Ø1,F3,C3
16Ø DATA 7Ø,Ø1,AF,32,15,73,C3,54,6E
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'.
Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrerz le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

KID GLOVES (BUDGET) — FAST EDITEUR V1.0

```
' Bombes, Sorts, Vies infinis
' et laser dès le départ
' pour KID GLOVES par Antonio SIMOES
' Version Budget (G.B.H.) - à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "KID GLOVES","A:\CODE52Ø.DAT"
DATA "Vies  ",&H547C,&H535Ø2Ø7C,&H4E7122Ø7C
DATA "Sorts ",&HØ33Ø,&H535Ø61ØØ,&H4E7161ØØ
DATA "Bombes",&H57ØC,&H535Ø61ØØ,&H4E7161ØØ
DATA "Laser ",&HØØBE,&H3ØBCØØØ1,&H3ØBCØØØ2
DATA "FIN"
```

SUPERCARS (BUDGET)

```
' Brouzoufs infinis pour SUPERCARS
' Version Budget (G.B.H.)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,1Ø24
FOR i%=Ø TO 557 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H49F16E
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\SUPERCAR.PRG",adr%,557
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø2Ø6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø1E2,3F3C
DATA ØØØ9,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4879,ØØØØ,ØØ24,3F3C
DATA ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ2,41F9,ØØØØ
DATA Ø1AØ,2FØ8,3F3C,ØØ3D,4E41,4A4Ø,6BEA,41F9,ØØØØ
DATA Ø1AA,3Ø8Ø,2F3C,ØØØ6,FØØØ,2F3C,ØØØØ,8ØØØ,3F39
DATA ØØØØ,Ø1AA,3F3C,ØØ3F,4E41,42B9,ØØØØ,Ø42Ø,42B9
DATA ØØØØ,Ø426,3F39,ØØØØ,Ø1AA,3F3C,ØØ3E,4E41,2Ø7C
DATA ØØØ6,FØØØ,227C,ØØØ7,ØØØØ,614A,41F9,ØØØ7,Ø27Ø
DATA 2279,ØØØØ,Ø44E,2E49,2F3C,ØØØ7,ØØØØ,3Ø3C,1F3F
DATA 22D8,51C8,FFFC,227C,ØØØØ,Ø8ØØ,33FC,4AFC,ØØØ7
DATA Ø244,23C9,ØØØØ,ØØ1Ø,2Ø7C,ØØØØ,Ø1AC,2E3C,ØØØØ
DATA ØØ1E,32D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ7,ØØØØ,2Ø3C,2A46
DATA 554E,223C,4755,532A,BØ98,67Ø4,BØ98,66F8,B298
DATA 66F4,5148,246Ø,D5C9,2Ø2Ø,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC
DATA ØØFF,D18Ø,653C,72Ø3,76ØØ,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC
DATA ØØFF,D18Ø,65ØA,76Ø1,72Ø8,6Ø64,72Ø8,76Ø8,6172
DATA D642,72Ø7,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC,ØØFF,D18Ø,D542
DATA 51C9,FFFØ,15Ø2,51CB,FFE8,6Ø4C,74ØØ,DØ8Ø,66Ø8
DATA 2Ø2Ø,44FC,ØØFF,D18Ø,D542,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC
DATA ØØFF,D18Ø,D542,ØCØ2,ØØØ2,6D12,ØCØ2,ØØØ3,67B2
DATA 72Ø8,6126,36Ø2,323C,ØØØC,6ØØA,76Ø2,D642,323C
DATA ØØØ9,D242,6112,47F2,2ØØ1,1523,51CB,FFFC,B3CA
DATA 6DØØ,FF66,4E75,5341,4242,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC
DATA ØØFF,D18Ø,D542,51C9,FFFØ,4E75,413A,5C4C,4F41
DATA 4445,52ØØ,ØØØØ,23FC,ØØØ7,A12Ø,ØØØ1,ØA62,23FC
DATA 23FC,ØØØ7,ØØØ1,ØCCE,23FC,A12Ø,ØØØ1,ØØØ1,ØCD2
DATA 23FC,BE54,4E71,ØØØ1,ØCD6,33FC,4E71,ØØØ1,ØCDA
DATA 4EF9,ØØØ1,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61
DATA 2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,5355,5Ø45
DATA 5243,4152,53ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1216,1214,184C,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

BLOOD MONEY (COMPIL)

```
' Invulnérabilité pour BLOOD MONEY
' Compil Power Pack
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 233 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H144AD4
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\BLOODMON.PRG",adr%,233
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØC6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ8A,3F3C
DATA ØØØ9,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ2,4879,ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1,4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ
DATA ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ5,ØØØØ,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØ14,33FC,4AFC,ØØØ5,ØØCA,23FC,ØØØ1,ØØØØ
DATA ØØØØ,Ø432,227C,ØØØØ,Ø2ØØ,23C9,ØØØØ,ØØ1Ø,2Ø7C
DATA ØØØØ,ØØBØ,2E3C,ØØØØ,ØØ16,12D8,51CF,FFFC,4EF9
DATA ØØØ5,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64
DATA 6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,424C,4F4F,442Ø
DATA 4D4F,4E45,59ØØ,31FC,4A6C,4FEA,31FC,4A6C,5Ø3C
DATA 31FC,4A6C,6FBC,4EF8,Ø4ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E54,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SWITCHBLADE II

```
' Mégatrainer pour SWITCHBLADE II
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 355 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E6ØD2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\SWITCHBL.PRG",adr%,355
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø14Ø,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØA2,3F3C
DATA ØØØ9,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ2,4879,ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1,4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ
DATA ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ5,ØØØØ,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØ14,23FC,33FC,Ø5ØØ,ØØØ5,ØØ4E,23FC,ØØØ7
DATA 111E,ØØØ5,ØØ52,23FC,4EF9,ØØØ7,ØØØ5,ØØ56,33FC
DATA 1ØØØ,ØØØ5,ØØ5A,23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ,Ø432,227C
DATA ØØØØ,Ø5ØØ,2Ø7C,ØØØØ,ØØCC,2E3C,ØØØØ,ØØ74,12D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,ØØØ5,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 5357,4954,4842,4C41,4445,2Ø49,4921,ØØØØ,33FC
DATA 4A39,ØØØ1,1588,33FC,6ØØ2,ØØØ1,36FØ,33FC,6ØØØ
DATA ØØØ1,D6F6,33FC,6ØØØ,ØØØ1,D7D8,33FC,4A39,ØØØ1
DATA 2FAA,33FC,6ØØ4,ØØØ1,87FØ,33FC,6ØØ6,ØØØ1,D2Ø8
DATA 33FC,4AB9,ØØØ1,24E2,33FC,4AB9,ØØØ1,223A,33FC
DATA 4AB9,ØØØ1,2344,33FC,4AB9,ØØØ1,2598,33FC,4AB9
DATA ØØØ1,2466,33FC,4AB9,ØØØ1,23AC,33FC,4AB9,ØØØ1
DATA 253A,4EF8,Ø6Ø2,ØØØØ,ØØØ2,1E6C,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

LOGICAL (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies infinies à LOGICAL par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "LOGICAL","A:\X.PRG"
DATA "Vies ",&H3DAC,&H53AD817E,&H4AAD817E
DATA "Temps",&H7DD2,&H53AD849A,&H6ØØ6849A
DATA "FIN"
```

OUTZONE (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies infinies pour OUTZONE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "OUTZONE"
DATA "Vies",Ø,Ø,9,&HØØE,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "FIN"
```

PICK'N PILE (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies et Temps infinis à PICK'N PILE
' par Antonio SIMOES - Compilation "Le 2ème Sens"
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "PICK'N PILE","A:\PANDP"
DATA "Vies ",&H48Ø,&H5379ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "Temps",&H9DE,&H53B9ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

PINBALL MAGIC (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Balles infinies pour les deux joueurs
' sur PINBALL MAGIC - Compilation "Le 2ème Sens"
' par Antonio SIMOES - à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "PINBALL MAGIC","A:\AUTO\FLIP.PRG"
DATA "Vies",&H663E,&H762667ØØ,&H76264E71
DATA "FIN"
```

SPACE HARRIER (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies infinies à SPACE HARRIER par Antonio SIMOES
' Compilation POWER PACK
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "SPACE HARRIER","A:\AUTO\A.PRG"
DATA "Crédits",&HBABE,&H536CF25Ø,&H4A6CF25Ø
DATA "Vies    ",&HD6EA,&H536CF252,&H4A6CF252
DATA "FIN"
```

STARGOOSE (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies infinies pour STARGOOSE par Antonio SIMOES
' Compilation Power Pack
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "STARGOOSE"
DATA "Vies",1,3,6,&H1E,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "FIN"
```

CADAVER II- LA RECOMPENSE

PREMIER NIVEAU

Passage secret:
Prendre agenda
Insérer agenda dans fente
Aller à l'ouest

Entrée:
Prendre agenda
Fouiller cadavre du puissant guerrier
Prendre agenda du puissant guerrier
Aller au passage secret

Passage secret:
Insérer agenda du puissant guerrier dans la fente
Aller à l'entrée

Entrée:
Aller à l'ouest

Passage client:
Aller au nord (porte de droite)

Chambre 3:
Prendre poignard sous l'oreiller
Ouvrir tasse (traduction cabinet!)
Prendre potion "hyper-rapide" (4 doses de pouvoir 10)
Prendre symbole sacré
Aller passage client

Passage client:
Aller au nord (porte de gauche)

Chambre 2:
Ouvrir tasse (traduction cabinet!)
Prendre clé argenté (chambre 1)
Prendre sac d'or
Aller au passage client

Passage client:
Aller à l'ouest
Insérer clé argenté (chambre 1) dans serrure
Aller au nord

Chambre 1:
Fouiller cadavre du grand mage Valvin
Prendre agenda du grand mage Valvin
Aller au passage secret

Passage secret:
Insérer agenda du grand mage Valvin dans la fente
Aller à l'entrée

Entrée:
Aller au nord

Salle de magie:
Prendre sort de "téléportation" (20 charges de puissance 20)
Actionner levier du milieu vers le bas (---)
Lancer sort de "téléportation"

Cuisine:
Fouiller cadavre du maître serrurier de Wulfheim
Prendre agenda du maître serrurier de Wulfheim
Prendre poulet
Ouvrir tasse (traduction cabinet!)
Prendre sort "dissipation de piège" (2 charges de puissance 23)
Actionner levier vers le haut
Aller au nord

Passage client:
Aller à la chambre 1

Chambre 1:
Lancer sort "dissipation de piège" sur le coffre-fort
Prendre poignard
Prendre sort "éloigne monstre" (6 charges de puissance 10)
Prendre coffret (aura de sainteté)
Aller au passage client

Passage client:
Activer levier vers le haut
Aller à l'ouest

Réfectoire:
Prendre potion d'endurance (1 dose de pouvoir 50)
Donner poulet à l'homme
Prendre coffret rouge
Aller au sud

Bar:
Boire potion "hyper-rapide" lorsque l'aubergiste vous dit "...paie le prix..."
Boire les 6 chopes avant la fin du temps
Prendre magnétite
Prendre le sac d'or
Prendre le monstre
Aller à l'est

Bistro:
Tuer les 3 monstres à l'aide du broyeur
Prendre la clé dorée
Prendre coffret (aura de sainteté)
Insérer clé dorée dans la serrure
Activer levier vers le bas à l'aide du pavé
Aller à l'est

Cuisine:
Aller au passage secret

Passage secret:
Insérer le journal du maître serrurier de Wulfheim
Aller à l'entrée

Entrée:
Insérer les 2 poignards dans l'autel
Fouiller le crâne
Prendre la petite clé dorée
Ouvrir le coffre
Prendre sort "massacre" (1 charge de puissance 1)
Prendre symbole sacré
Aller à la cuissine

Cuisine:
Aller à l'est

Salle des fûts:
Poser les 2 coffrets bleus
Ouvrir les 2 coffrets bleus
Introduire dans les 2 coffrets les 2 symboles sacrés
Prendre les 3 coffrets bleus
Insérer les 3 coffrets un par un dans le coffre-fort (ouvrir à chaque fois le coffre-fort auparavant)
Ouvrir le coffret fort
Prendre sort "dissipation de piège" (4 charges de puissance 27)
Aller au sud

Couloir est:
Activer levier vers le bas
Aller à l'est

Chambre froide:
Poser magnétite contre le mur nord et le plus prêt possible de la sphère
Prendre petite clé argentée
Ouvrir coffre



MICRO SWEET

NEUF & OCCASION

Grand choix de MICRO - CONSOLES - JEUX

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

+ Péritel	2.590 F
+ Péritel + Extension	2.790 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S	4.550 F
+ Moniteur Coul. Stéréo 1083S + Extension..	4.750 F
+ MPS 1270 (Imprimante Texte + Graph)	3.790 F

Spécial PROMO :
Amiga 500 + Moniteur Couleur 1083S + Extension
+ Lecteur 3"1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3"1/2
5.190 F

AMIGA 2000

+ Joystick	4.490 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S + Joystick..	6.490 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.540 F
A2000+Monit. 1083S+2ème Lect. int.+ joyst.	7.440 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter

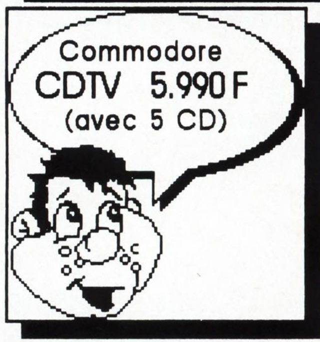
*PROMO RENTREE 91**

AT 386SX 16 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram - Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur SVGA 1024x768
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
11.990 F
* -5 % de remise aux étudiants
(sur présentation d'une carte d'étudiant)

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	590 F
Disque Dur Amiga 500 42 Mo	2.990 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.790 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	590 F
Souris Amiga	185 F
Souris optique Amiga	390 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.450 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Adaptateur Rom Kickstart	290 F
Free Boot	190 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge .	330 F
Extension mémoire 521 Ko	249 F

Imprimante Jet d'encre Texte + Graphe :
1.490 F



Extension mémoire
Amiga 500 1.5 Mo
950 F !!

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3.40 F
par 100	3.00 F
par 300	2.80 F

CONSOLES

NEO-GEO : 2.790 F
avec 1 jeux : 3.290 F
SEGA MEGADRIVE FR
1.390 F + adaptateur
Jeux Mégadrive :
du nouveau chaque jour

Nouveau Service !! S.A.V. divers
Amiga Ts les jours de 15 h. à 19 h.

Reprise de votre Amiga ou Atari
à 50 % de sa valeur actuelle
pour tout achat d'un montant
de 4.000 F

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Crédit Gratuit 4 mois*
* Après acceptation du dossier

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Ville : ....

Désignation	Quant.	Prix Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
		TOTAL TTC	

Règlement : ☐Chèque ☐Mandat ☐Contre rembours† ☐Carte Visa

N° : ....
Date Expir. ....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

CADAVER II- LA RECOMPENSE (SUITE)

Prendre clé argentée
Insérer clé argentée dans la serrure
Prendre bombe
Prendre sort "ouvrir coffre" (1 charge de puissance 105)
Prendre potion "endurance" (1 dose de pouvoir 50)
Ouvrir coffre-fort
Prendre sort "dissipation de magie" (1 charge de puissance 25)
Lancer sort "dissipation de magie" sur sphère
Prendre petite clé dorée
Prendre sac d'or
Aller au couloir est

Couloir Est:
Aller à l'ouest

Chambre forte:
Prendre petite clé argentée
Lancer sort "dissipation de piège" (puissance 27) sur coffre
Lancer sort "ouvrir coffre" sur coffre
Lancer sort "dissipation de piège" (puissance 27) sur coffre-fort
Ouvrir coffre-fort
Lancer sort "dissipation de piège" (puissance 27) sur coffret
Lancer sort "dissipation de piège" (puissance 27) sur coffret
Prendre sort "apprendre potion" (1 charge de puissance 46)
Prendre sort "activer" (4 charges de puissance 20)
Activer levier vers le haut
Aller dans la salle des fûts

Salle des fûts:
Introduire bombe dans le tonneau
Prendre clé dorée
Introduire clé dorée dans serrure
Allez à l'est

Stock de potion:
Prendre potion "saut de géant" (3 doses de pouvoir 10)
Prendre potion immortel (1 dose de pouvoir 3)
Ouvrir caisse
Lancer sort apprendre potion sur l'un des 2 flacons (séparez-les!)
Examiner la potion:
- Si c'est la potion "force" (2 doses de pouvoir 15) tout vas bien!
- Si c'est la potion "poison" (2 doses de pouvoir 15) prenez l'autre et servez vous en comme une potion de force (2 doses de pouvoir 15)
Aller au couloir est

Couloir est:
Aller au sud

Chambre noire:
Boire potion "force"
Pousser le tableau de gauche
Activer levier vers le bas
Prendre sort "révéler" (10 charges de puissance 20)
Aller à l'ouest

Pièce cachée:
Lancer sort "révéler" plusieurs fois pour construire des escaliers
Aller à l'ouest

Chaufferie:
Lancer sort "activer"
Lancer sort "massacre"
Lancer sort "activer"
Poser monstre
Sauter sur tonneau
Lancer sort "activer"
Prendre monstre
Aller à l'ouest

Chambre d'Ekbe:
Activer 7 fois le bouton
Activer le bouton de droite
Aller à l'ouest

Salle banquet:
Prendre cuisse de poulet
Lancer cuisse de poulet contre le mur nord en direction du mur ouest
Lancer sort "éloigne monstre"
Prendre la clé dorée
Lancer sort "éloigne monstre"
Introduire clé dorée dans la serrure
Aller au nord

Passage du bar:
Aller à l'est

Salon:
Aller à l'est

Antichambre:
Activer levier vers le haut
Aller à l'est

Chambre patron:
Prendre charme
Prendre clé dorée
Aller à l'ouest
Activer levier vers le bas

Antichambre:
Boire potion "force"
Tirez le tableau
Aller à l'ouest

Salon:
Examiner fente
Prendre jeton
Introduire jeton dans la fente
Poser monstre
Aller à l'est

Antichambre:
Activer levier vers le bas puis vers le haut
Aller à l'est

Chambre patron:
Prendre sort "ouvrir porte" (4 charges de puissance 37)
Prendre téléporteur

Passage du bar:
Lancer sort "ouvrir porte" sur la porte nord
Aller au nord

Bar:
Aller à la salle de magie

Salle de magie:
Poser coffret rouge
Ouvrir coffret rouge
Prendre potion "endurance" (1 dose de pouvoir 200)
Activer levier du milieu vers le haut et celui de droite vers le bas (---)
Lancer sort "téléportation"

Trou:
Prendre un maximum de pièces

Pièce de l'attente:
Prendre tous les cristaux qui tombent

Salle de magie:
Aller au bar

Bar:
Introduire clé dans serrure
Aller à l'ouest

(La suite de cette monstrueuse solution dans notre prochain numéro!)

(FRAMY)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

FAST EDITEUR V1.Ø

Pour vous faire plaisir, Antonio vous a fait un nouveau listing qui remplace les 2 précédents (Fichier Editeur et Piste Editeur).

Mode d'emploi:
- Taper ce listing en GFA Basic 3.xx
- Sauvegarder le listing sur une disquette vierge.
- Taper un des listings à la fin de celui-ci.
- Sauvegarder à nouveau mais sous un autre nom.
- Mettez une copie de votre disquette de jeu (ne pas oublier de la déverrouiller)
- Faire 'RUN'.
- Attendre que le lecteur de disquette s'éteigne.
- Protéger la disquette contre l'écriture.
- Maintenant lancer le jeu!

```
' FAST EDITEUR V1.Ø (C)Joystick Avril 1991
' Il remplace le "Fichier Editeur" et le "Piste Editeur"
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ t$,f$
PRINT "Trainer pour ";t$
IF INSTR(f$,":")<>Ø
  PRINT "Ouverture du fichier: ";f$
  OPEN "u",#1,f$
  READ o$
  DO
    READ a%,c1%,c2%
    SEEK #1,a%
    c%=CVL(INPUT$(4,#1))
    IF c%=c1%
      SEEK #1,a%
      PRINT #1,MKL$(c2%);
      PRINT "Option <"+o$+"> installée"
    ELSE IF c%=c2%
      SEEK #1,a%
      PRINT #1,MKL$(c1%);
      PRINT "Option <"+o$+"> désinstallée"
    ELSE IF c%<>c1% AND c%<>c2%
      PRINT "Erreur...données incorrecte!!!"
      END
    ENDIF
    READ o$
    EXIT IF UPPER$(o$)="FIN"
  LOOP
  CLOSE
  END
ELSE
  INLINE m%,1Ø24
  o$=f$
  DO
    EXIT IF UPPER$(o$)="FIN"
    READ f%,p%,s%,a%,c1%,c2%
    REPEAT
      r%=XBIOS(8,L:m%,L:Ø,Ø,s%,p%,f%,1)
    UNTIL r%=Ø
    c%=LPEEK(m%+a%)
    IF c%=c1%
      LPOKE m%+a%,c2%
      PRINT "Option <"+o$+"> installée"
    ELSE IF c%=c2%
      LPOKE m%+a%,c1%
      PRINT "Option <"+o$+"> désinstallée"
    ELSE IF c%<>c1% AND c%<>c2%
      PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+t$
      END
    ENDIF
    REPEAT
      r%=XBIOS(9,L:m%,L:Ø,Ø,s%,p%,f%,1)
    UNTIL r%=Ø
    READ o$
  LOOP
ENDIF
' Insérez les Datas après cette ligne
```

BUBBLE GHOST (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies infinies à BUBBLE GHOST par Antonio SIMOES
' de la compilation "Le 2ème Sens"
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "BUBBLE GHOST","A:\GHOST.PRG"
DATA "Vies",&H28D4,&H53ACEØ8E,&H4AACEØ8E
DATA "FIN"
```

BUGGY BOY (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies infinies à BUGGY BOY par Antonio SIMOES
' de la compilation 'POWER PACK'
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "BUGGY BOY","A:\BUGGYBOY.PRG"
DATA "Temps",&H12Ø8,&H536Ø6AØE,&H4A6Ø6AØE
DATA "FIN"
```

GAUNTLET II (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Energie à donf pour GAUNTLET II (compil GIANTS)
' par Antonio SIMOES - Compilation Power Pack
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "GAUNTLET II"
DATA "Energie",Ø,47,1,&HØD6,&H317CØ7DØ,&H317CFØØØ
DATA "FIN"
```

H.K.M. (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Energie et Vies infinies à HUMAN KILLING MACHINE
' par Antonio SIMOES - Compilation Power Pack
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "HUMAN KILLING MACHINE","A:\AUTO\GAME.PRG"
DATA "Vies",&H2AC,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "Nrj inf.",&H45A,&HØ668ØØØ1,&H317C271Ø
DATA "Nrj = 1 vie",&H2DE,&HØ479ØØØ1,&H4E714279
DATA "Nrj récup. +",&H46A,&HØ668ØØØ1,&HØ668ØØØØ
DATA "FIN"
```

IKARI WARRIORS (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.Ø)

```
' Vies infinies à IKARI WARRIORS
' par Antonio SIMOES - Compilation Power Pack
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR
V 1.Ø
DATA "IKARI WARRIORS","A:\IKARI.PRG"
DATA "Balles J1",&H3B4Ø,&H13CØØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Balles J2",&H4384,&H13CØØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Bombes J1",&H47BC,&H13CØØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Bombes J2",&H4A36,&H13CØØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Vies   J1",&H8A86,&H5379ØØØØ,&H4A79ØØØØ
DATA "Vies   J2",&H8BDC,&H5379ØØØØ,&H4A79ØØØØ
DATA "FIN"
```

CLOUDKINGDOMS (BUDGET) FAST EDITEUR V1.0

```
' Energie infinie pour CLOUD KINGDOMS
' par Antonio SIMOES
' Version Budget (G.B.H.)
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "CLOUD KINGDOMS"
DATA "Nrj Ø1",Ø,3,6,&HØ8E,&H11C245B8,&H6ØØ245B8
DATA "Nrj Ø2",Ø,3,6,&H11Ø,&H11C245B8,&H6ØØ245B8
DATA "FIN"
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

GAUNTLET II
Compil Power Pack

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 317C Ø7DØ ØØØE 42A8 et remplacez-les par 317C 7ØØØ ØØØE 42A8.
Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 1, offset $ØD6.

SPACE HARRIER
Compil Power Pack

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\A.PRG', les octets 536C F252 3F3C 271Ø et remplacez-les par 4A6C F252 3F3C 271Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $56EA.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 536C F25Ø 3D7C ØØ3C et remplacez-les par 4A6C F25Ø 3D7C ØØ3C.

IKARI WARRIORS
Compil Power Pack

Pour avoir des balles infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'A:\IKARI.PRG', les octets 13CØ ØØØØ B25C 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ B25C 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $3B4Ø.

Pour avoir des bombes infinies pour le joueur 1, recherchez les octets 13CØ ØØØØ B25E 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ B25E 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $47BC.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez les octets 5379 ØØØØ A114 6BØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØØ A114 6BØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $8A86.

Pour avoir des balles infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 13CØ ØØØØ B25D 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ B25D 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $4384.

Pour avoir des bombes infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 13CØ ØØØØ B25F 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ B25F 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $4A36.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 5379 ØØØØ A116 6BØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØØ A116 6BØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $8ADC.

HUMAN KILLING MACHINE
Compil Power Pack

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\GAME.PRG', les octets Ø479 ØØØ1 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ. Cette opération est à faire uniquement à l'offset $2AC.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø668 ØØØ1 et remplacez-les par Ø668 ØØØØ. Cette opération est à faire uniquement à l'offset $45A.

Pour que l'ennemi ne possède qu'une seule vie, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ. Cette opération est à faire uniquement à l'offset $2DE.

Pour que l'ennemi ne puisse plus récupérer d'énergie, recherchez les octets Ø668 ØØØ1 et remplacez-les par Ø668 ØØØØ. Cette opération est à faire uniquement à l'offset $46A.

CLOUD KINGDOMS
Version Budget G.B.H.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 11C2 45B8 46CØØ 143C et remplacez-les par 6ØØ2 45B8 46CØ 143C. (la recherche et le remplacement sont à faire 2 fois).
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 6, offset $8E et $11Ø.

BUGGY BOY
Compil Power Pack

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\BUGGYBOY.PRG', les octets 536Ø 6AØE 425Ø 4A79 et remplacez-les par 4A6Ø 6AØE 425Ø 4A79.
Ou rendez-vous à l'offset $12Ø8.

KID GLOVES
Version Budget G.B.H.

Pour avoir des sorts infinis, recherchez avec un éditeur de secteurs, dans le fichier 'CODE52Ø.DAT', les octets 535Ø 61ØØ 4CA2 61ØØ et remplacez-les par 4E71 61ØØ 4CA2 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $33Ø.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez dans le même fichier, les octets 535Ø 61ØØ ECBE 2Ø7C et remplacez-les par 4E71 61ØØ ECBE 2Ø7C.
Ou rendez-vous à l'offset $57ØC.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 535Ø 2Ø7C ØØØ5 Ø9BA et remplacez-les par 4E71 2Ø7C ØØØ5 Ø9BA.
Ou rendez-vous à l'offset $547C.

Pour avoir le laser dès le début, recherchez les octets 3ØBC ØØØ1 317C ØØØ3 et remplacez-les par 3ØBC ØØØ2 317C ØØØ3.
Ou rendez-vous à l'offset $BE.

STARGOOSE
Compil Power Pack

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 4EEA et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 4EEA.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 16, offset $1E

ATOMIX

Appuyer sur "HELP" et entrer au clavier "TIME" pour stopper le temps.
(Sébastien BESTEIRO)

GREAT COURTS 2

Enregistrez un joueur aux capacités normales et cherchez dans ce fichier avec un éditeur de secteur les octets : 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø Ø1 et remplacez tous les 4Ø par des 8Ø. Le nom du fichier où se trouvent ces octets se situe dans votre fichier de sauvegarde "nomdujoueur.PLA". Cette bidouille vous permettra d'avoir 128 à toues les capacités de votre joueur.
(Benoit TISSERAND)

SAINT DRAGON

Pour avoir des crédits infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : D1 6E ØØ A2 et remplacez-les par 4E 71 4E 71. Pour avoir des vies infinies, recherchez D1 6E Ø1 22 et remplacez-les par 4E 71 4E 71.
(Frédérique GALLIAT)

METAL MASTER

Pour accumuler les dollars sans avoir à se fatiguer au combat, il suffit d'appuyer sur la touche F6 au moment où les deux robots arrivent sur le ring. Ainsi vous reviendrez au menu avec l'argent du bonus à votre crédit. Répétez l'opération plusieurs fois et complétez votre équipement. Ce truc marche à chaque niveau.
(Thierry OLIVIER)

CABAL

Tapez "SCHLIKA" pendant la partie et attendez... Maintenant, pendant la partie, appuyer sur F2 et vous passerez au niveau suivant.
(Jacqueline FOURNIOUX)

U.N. SQUADRON

Lorsque l'on joue à 2, si un des 2 joueurs est game over, il peut revenir dans le jeu pendant que l'autre joueur est au magasin d'armes. Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton de feu de votre JOYSTICK.
(Sylvain GAZANO)

JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK AMIGA

ZANATHRUSTA

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu :

3 - LUCX	4 - DYPO
5 - UVOX	6 - HXOR
7 - IPSX	8 - KRAY
9 - ORFE	10 - OLYN
11 - ZUVO	12 - CYTA
13 - HORC	14 - MYFO
15 - DNAR	16 - IFLY
17 - HION	18 - OPRA
19 - YQUA	20 - ECUS
21 - JERN	22 - WANI
23 - TUZO	24 - LARS
25 - LONY	26 - SPIR
27 - VIWA	28 - XYZO
29 - BORZ	30 - AXOR
31 - JARX	32 - sans code
33 - EFEX	34 - WORN
35 - MORQ	36 - PURN
37 - SCIL	38 - PIQO
39 - VOLQ	40 - BENO
41 - GESA	42 - FUQO
43 - IRON	44 - EVOK
45 - RARO	46 - YSCE
47 - MECA	48 - USTI
49 - QOTX	50 - FOXA

(David JAMY)

SAINT DRAGON

Pour avoir des vies infinies, c'est trés simple, appuyez simultanement sur le bouton de feu du jostick et le bouton gauche de la souris pendant la présentation.
(Frédéric PILLET)

GODS

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 53 78 Ø2 24 6A ØØ FE CA et remplacer le 53 par A4. Ces octets se trouvent sur le disk 1, piste 33, secteur Ø8, tête Ø et offset $188. Pour avoir de l'argent infini, rechercher les octets 99 B8 Ø1 FC 3Ø Ø2 41 F8 et remplacez les par 6Ø Ø2 4E 71 3Ø Ø2 41 F8. Ces octets se trouvent sur le disk 1, piste 37, secteur 4,tête 1 et offset $1D6. Ensuite, rechercher 91 B8 Ø1 FC Ø4 42 ØØ CØ par 6Ø Ø2 4E 71 Ø4 42 ØØ CØ. Ces octets se trouvent sur le disk 1, secteur 5,tête 1 et offset $E8. Pour ces trucs, ne recalculez pas le checksum.
(Xavier PAUL)

SAINT DRAGON

Toujours pour le même jeu, pour choisir votre niveau, appuyer simultanément sur CAPS LOCK et un chiffre (selon le niveau que vous désirez).

SKIDZ

Pour avoir de l'énergie et du temps infinis, appuyez simltanément sur le bouton de feu et les touches ALT et C.
(OLivier CZAJKOWSKI)

METAL MASTER

Pour avoir de l'argent infini, rechercher les octets B6 69 ØØ Ø6 6D ØØ ØØ F6 et remplacez les par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Pour ces trucs, ne recalculez pas le checksum.
(Xavier PAUL)

TOKI

Pendant le jeu, taper au clavier "MICHEL JANICKI JEAN CHARLES SEYRIGNAC" et vous aurez des "continues" infinis et accéder aux différents niveaux en appuyant sur F1, F2...
(Pierre MISIOLEK)

INDIANAPOLIS 5ØØ

Voici comment avoir la meilleure voiture pour courir dans ce jeu.
Prenez toujours la Lola/Buick.
FUEL: 2Ø
WINGS FRONT : 4 coups de joystick vers le haut en partant du milieu.
WINGS BACK : 6 coups vers le bas après avoir effectué le réglage sur wings front (il faut suivre).
Mettez tous les "rubber" sur "soft".
STAGGER : -Ø.2Ø.
PRESSURE : tous à 26.
Ne touchez pas aux cambers.
SHOCKS : Mettez l'arrière vers le bas et pour le haut : 3 coups vers le haut en partant du bas.
BOOST : mettez le à 9.
GEAR : 7.9Ø.
Si vous voulez courir plus de 1Ø tours alors baissez un peu le GEAR.
(Jean-Philippe BAUDRY)

HYDRA

Pour avoir du fuel infini, cherchez les octets 3Ø 39 ØØ Ø4 16 B8 32 39 et remplacez les par 3Ø 39 par 4E 75. Pour avoir de l'argent infini, remplacez 81 Ø9 81 Ø9 81 Ø9 81 Ø9 par 6Ø Ø8 81 Ø9 81 Ø9 81 Ø9.
(Cyrille BLIN)

SWITCHBLADE 2

Pour avoir des vies infinies, insérez votre disquette de jeu dans votre lecteur de disquette et dès que le lecteur se met en marche, ne cessez pas d'appuyer sur le bouton de feu de votre manette de jeu.
(Antoine VAAST)

STORMLORD

Pour avoir des crédits infinis, tapez "DRAGONBRIDE" pendant le jeu et appuyez sur la barre d'espace puis sur la touche "L" pour passer au niveau suivant.
(Jerome DESBUISSONS)

A.P.B.

Pour commencer le jeu au jour 16, pendant la page de présentation, mettez le joystick vers l'avant puis appuyez sur le bouton de feu.
(Jerome DESBUISSONS)

CADAVER

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher 32 2D Ø4 96 2F ØØ 4A 4Ø et remplacez les par 3Ø 3C ØØ 64 2F ØØ 4A 4Ø. Ces octets se trouvent sur le disk 1, piste 33,tête 1 et offset $186. Pour ce truc, vous devez recalculer le checksum.
(Xavier PAUL)

TV SPORT BASKETTBALL

Pour marquer tous les paniers, appuyez continuellement sur le bouton de feu de votre joystick et lâchez le dés que votre joueur est en extension.
(Antony LARISOT)

PREHISTORIC TALE

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, prenez un éditeur de secteur et recherchez 5368 ØØ 3Ø 33FC ØØ11 et remplacez par 4E71 4E71 33FC ØØ11. Pour le joueur 2, remplacez 5368 ØØ3Ø 33FC ØØ12 par 4E71 4E71 33FC ØØ11.
(Serge KLIMA)

CARVUP

Cette liste de cheat mode représente les divers noms que vous pouvez donner à l'ordinateur quand il vous le demande dans le tableau des high-scores.

"R.J.TOONE" vous donne des vies infinies.
"WHOOPSIE" vous permet de commencer le jeu au niveau 4.
"ARNIECAR" vous permet de commencer le jeu avec 1ØØØØØ points.
"PUSSYCAT" vous permet de commencer avec 9 vies.

CHUCK ROCK

Une fois que vous voyez à l'écran "chuck rock" marqué en gros, vous pouvez taper un des cheat modes suivant :

"MORTIMER" ou "TURN FRAME" (en tapant ensuite sur F1 jusqu'à F5) pour pouvoir choisir votre zone.
"FAST AINT THE WORD" ou " UNCLE SAMS" pour avoir de l'énergie infinie.
"ESTRANO" pour le fly mode.
(Thomas COTTARELLI)

QUARTZ

Pour être invulnérable, recherchez avec un éditeur de secteur le block ØØ à l'offset $3ØØ et remplacez les octets ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ par 13FC ØØ4A ØØØ3 24BØ 4EF9 ØØØ2 ØØØØ.
(PAPILLON)

JEUX... CRACK AMIGA

HEROES QUEST (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'    HEROES QUEST  ; Joystick 1991 (modif a faire sur le disk sauvegarde)
DATA 6975,"HEROES QUEST",1,"loto surprise"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ1aØØ,ØØØØØ2e,ØØØ2,Øf,ff,ØØ,ØØ,*
```

HYDRA (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' HYDRA Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 86391,"HYDRA",1,"Booster for ever"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ15ØØØ,Ø22,ØØØ2,4e,71,53,4Ø,*
```

WARZONE (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'    WARZONE  Trainer ; Joystick 1991
DATA 217218,"WARZONE",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ58ØØ,ØØØØØ2Ø,ØØØ1,ff,Ø2,*
```

PREDATOR II (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' PREDATOR II Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 514Ø,"PREDATOR II",1,"credits illimites"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØØ,ØØ4,ØØØ4,db,b6,c4,82,68,5a,88,41
DATA      Ø,ØØØØØ,Ø6Ø,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø1,ce,2f,Ø8,7Ø,ØØ
DATA      Ø,ØØØØØ,23Ø,ØØ1e,43,f9,ØØ,Ø7,ff,ØØ,2f,Ø9,22,fc,11,fc,ØØ,4a,22,fc,52,6c,4e,f8
DATA 32,fc,3Ø,ØØ,7Ø,ØØ,4e,ee,ØØ,Ø4,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

LEMMINGS (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' LEMMINGS Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 16462,"LEMMINGS",3,"Passage des niveaux obligatoire","2","3"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØ12ØØ,ØØØØ2ØØ,ØØ2Ø,23,fc,31,fc,6Ø,Ø2,ØØ,Ø4,3f,d2,33,fc,Ø7,5c,ØØ,Ø4,3f,d6
DATA 33,fc,6Ø,c2,ØØ,Ø4,4Ø,Øe,4e,f9,ØØ,Ø4,Ø4,ØØ
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA ØØØ1,Ø,ØØØ1ØØØ,ØØØØØØcb,ØØØ1,Ø4,ØØ
```

BARBARIAN II (AMIGA BASIC)

```
REM VIES INFINIES SUR BARBARIAN II
REM PAR INACIO CARRASCO A TAPER EN AMIGA BASIC
REM (C) JOYSTICK 1991
DIM C%(256):CH=Ø:V$="":I=Ø
WHILE V$<>"5555":READ V$:C$(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+I:W END
IF CH<>1144Ø84& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
CLS:PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE 1 DE BARBARIAN II DANS LE LECTEUR DFØ"
PRINT:PRINT "LE PROGRAMME SE CHARGERA AVEC LES VIES INFINIES"
C=VARPTR (C%(Ø)):CALL C
DATA 2C78,ØØØ4,41FA,ØØ3E,226E,ØØ3A,2449,3Ø3C,ØØAA,12D8,51C8,FFFC,2D4A,ØØ2E
DATA 41EE,ØØ22,7Ø16,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,ØØ52,Ø839,ØØØ4,ØØBF,EØØ1
DATA 66F6,21FC,ØØFC,ØØØ2,ØØ8Ø,4E4Ø,48E7,ØØC2,2C78,ØØØ4,42AE,ØØ2E,41FA,ØØ34
DATA 2ØAE,FF3C,41FA,ØØ2Ø,2D48,FF3C,43F8,ØØ2Ø,41FA,ØØ6C,2Ø91,41FA,ØØ3A,2288
DATA 4CDF,43ØØ,4E75,ØØØØ,ØØØØ,2FØ8,41FA,ØØ7Ø,2Ø8Ø,2Ø5F,4EB9,544F,4E49,48E7
DATA 4Ø8Ø,223A,ØØ5E,ØC81,ØØØØ,ØA68,66Ø6,41FA,FFDA,2Ø8Ø,4CDF,Ø1Ø2,4E75,48E7
DATA ØØCØ,41FA,FFCA,4A9Ø,671A,225Ø,ØC69,FA52,Ø96A,661Ø,429Ø,337C,4EB9,Ø178
DATA 41FA,ØØ1Ø,2348,Ø17A,4CDF,Ø3ØØ,4EF9,544F,4E49,2FØ8,41FA,ØØØ8,2ØØ8,2Ø5F
DATA 4E75,33FC,4E71,ØØØ2,FØ6C,4EF8,Ø4ØØ,5555
```

JEUX... CRACK AMIGA

GEISHA

A PARIS

1 - Il faut photographier le calendrier qui se trouve en haut à gauche de l'appartement (et non pas la fille nue).

A TOKYO

2 - Ouvrir la porte de gauche de l'armoire et cliquer sur l'affiche publicitaire. Sur l'affiche agrandie, cliquer sur une des 2 flèches en "espace" et "section" pour trouver la section "Ostradae". Noter le numéro de cette section.

3 - Ouvrir le tiroir et prendre la petite boîte vide.

4 - Prendre sur la table le flacon d'huile d'hinoki, s'en enduire les mains.

5 - Prendre la boîte vide en main et chercher sur le bansaï un criquet femelle. Cliquer dessus, vous l'avez capture.

6 - Allez sur PREDICTEL et demandez une voyance.

7 - Allez sur SEXYTEL et demandez les pubs. Visionnez les et sélectionnez les pastilles TSUKI.

8 - Déplacez vous chez Monsieur 0.

1 - SEDUIRE

9 - Discuter avec monsieur 0.

10 - Au départ de monsieur 0, prendre l'huile solaire (flacon jaune) et se positionner au dessus des fesses de la fille. L'huile va tomber sur ses fesses. Reposez le flacon et procéder identiquement avec le verre de cocktail. La fille, outrée, se redresse et laisse échapper une carte magnétique, que vous ramassez.

11 - De retour à l'appartement, allez au Temple de Jade.

2 - CARESSER

12 - Le jeu est une sorte de Master Mind. Lorsque vous avez un chiffre bien placé, la fille fait une des 5 caresses.
Si vous trouvez la séquence de 5 touches, les hommes de Napadami s'emparent de vous et vous propose une bataille érotique. A vous de la gagner pour survivre. (un peu d'entraînement préalable ne fait pas de mal).

3 - SOUMETTRE

13 - Après avoir gagné la bataille érotique, vous revenez à l'appartement. Sans plus tarder, rendez vous chez OKO.

4 - EXCITER

14 - Lorsqu'OKO vous demande si on a une information, répondre "OUI".

15 - Comme code, lui donner le chiffre de la section que vous avez trouvé sur l'affiche publicitaire au début. Lors du jeu, vous trouverez alors une perle noire pour deux perles blanches.

16 - Après avoir récupéré les perles, OKO vous fait les boules de Geisha et vous retournez à l'appartement. Ne tardez pas à vous rendre au Saule blanc pour une séance de strip-tease.

5 - DESHABILLER

17 - Il s'agit de déshabiller la fille sur un jeu bien connu. L'épée bat l'éventail qui lui-même bat la pierre qui a son tour bat l'épée. Un peu de réflexes peut aider.

6 - PENETRER

18 - Insérer la carte prise sur la fille chez Monsieur 0.

19 - Avaler les pastilles TSUKI.

20 - Apres quelques tâtonnements, vous arriverez devant la gynoïde. La, vous devrez reconstituer le dragon. Pour les carrés ou il n'y a que des circuits électroniques, faites bien attention. Il y a un qui porte un petit bout d'oreille du dragon et un qui porte un petit bout de langue. Cela aide bien la reconstitution.

7 - CRIER

21 - Ne prenez pas le Bonsaï tout de suite. D'abord enduisez-vous les mains d'huile d'hinoki.

22 - Utiliser le criquet femelle sur le criquet mâle planqué dans le Bonsaï.

23 - Une fois le criquet mâle parti avec la femelle, utiliser la photo du calendrier pour savoir sur quel sigle placer le Bonsaï .

8 - JOUIR

24 - Vous voilà parti pour un jeu de tir. Le but en est de déshabiller NAPADAMI. Commencez pour cela par tirer au niveau du sexe. Le premier morceau tombera. Enlevez ensuite tous les morceaux en tirant.
C'EST FINI

(Laurent ZIMMERMANN)

JEUX... CRACK AMIGA

BRAT

Voici les codes des 12 niveaux de BRAT :
niveau 1 : BISHIGMO
niveau 2 : MIHEMOTO
niveau 3 : SASUTOZO
niveau 4 : SUMATZEE
niveau 5 : NOKITAGO
niveau 6 : ITSANONO
niveau 7 : MOZIMATO
niveau 8 : HOZITOMO
niveau 9 : MOKITEMO
niveau 1Ø : ZUMAHATO
niveau 11 : CHANASTU
niveau 12 : NAGAITSU
(Ulrich MASSAMBA)

LOGICAL

Voici les codes des 99 tableaux de ce jeu...

1 - WELCOME
2 - THE OTHER SIDE
3 - QUADRI QUADRA
4 - STONE ROAD
5 - NICE COLORS
6 - MORE COLORS
7 - REAL FUN
8 - PINK AND PINK
9 - GREEN PATH
1Ø - BAD DIRECTION
11 - DONT PANIC
12 - COLORMANIA
13 - REFRESHMENT
14 - FULL MOON
15 - RUNNINGS BALL
16 - GREEN RIVER
17 - TWO ISLANDS
18 - MORE ISLANDS
19 - TIMES CHANGE
2Ø - OTHER THINGS
21 - BE HONEST
22 - BLUE N VIOLET
23 - THREE PATHS
24 - THE WANDERER
25 - DANGEROUS
26 - SECRET CHAMBER
27 - FALCONS FLIGHT
28 - BLUE ANGEL
29 - FAR THUNDER
3Ø - A SIMPLE ONE
31 - BLUE VELVET
32 - PARADISE I
33 - CLASSIC ART
34 - VENI VIDI VICI
35 - WE LIKE IT
36 - FOREVER HERE
37 - WONDERLAND
38 - CURE IT
39 - THE SNARE
4Ø - SUN IS SHINNING
41 - A RAINBOW
42 - ARROW ROAD
43 - TURNING WHEELS
44 - ACCELERATION
45 - THE PRESIDENT
46 - HE IS MISSING
47 - PICKNICK TIME
48 - WHO IS CALLING
49 - ANCIENT ART
5Ø - SHE IS GONE
51 - LOGISTIC
52 - TURNING COLORS
53 - PARAMOUNT
54 - THE LADDER
55 - BACK IN RED
56 - TREASURE ROOM
57 - DONT WANT THAT
58 - THE FREE FALL
59 - CORRADO BEACH
6Ø - MORE POPCORN
61 - WILD AT HEART
62 - THE DARK AGE
63 - DIMLIGHTS
64 - THE FIFTIES
65 - PICTURE OF HER
66 - GORDIAN KNOT
67 - HIGH SPEED
68 - ALEXANDRIA
69 - RUNNING TEARS
7Ø - HER RAINBOW
71 - WALK IN CREAM
72 - TOUCH HER
73 - SHADOWLAND
74 - JACK IN BAG
75 - VITAMIN C
76 - STUNT BALL
77 - MIRRORLAND
78 - ACE QUEST
79 - BOA BOA BOA
8Ø - DA DA DA
81 - HAUNTED HOUSE
82 - THE SECRETS
83 - SMILING JOKE
84 - CHILDREN GO
85 - IT IS ATLANTIS
86 - ON THE ROAD
87 - BLUE IS FIRST
88 - WOLFS MOON
89 - WILD CHINA
9Ø - ITS LOGICAL
91 - SHE COMPARES
92 - BIG MOUNTAINS
93 - TOMORROW
94 - TELEPORTER JAM
95 - LEVER SUNLIGHT
96 - NEW EXODUS
97 - THE PEACEPIPE
98 - FINAL SURPRISE
99 WHITE MAMI
EDITEUR : THE FINAL CUT
(Gabriel BORRAT)

STORMLORD

Pour avoir de l'énergie infinie, appuyer sur la barre d'espace puis sur la touche "E". Pour les crédits infinis, appuyer sur espace puis sur la touche "C". Pour obtenir des sauts démesurés, appuyer sur espace et sur la touche "B". Et enfin si vous voulez changer de niveau, appuyer sur espace puis sur la touche "L".
(Yann MONTARGIS)

WINGS OF FURY

Pour activer le cheat mode, tapez à n'importe quel moment 'COLIN WAS HERE'. Maintenant pendant le jeu vous pouvez utiliser les touches:
'P' pour avoir un maximum d'avion
'C' pour changer d'armes
'M' pour avoir un maximum d'armes
'D' pour devenir indestructible
'F' pour faire le plein de kérosène

TURRICAN II

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur la touche 'Help' pour accéder au menu des musiques et appuyez sur '1', '1', '4', '2' et 2 fois la touche 'Esc'.

SWIV

Pour avoir des vies infinies, mettez le jeu en mode pause puis activez la touche 'Caps Lock' et tapez 'NCC-1701-D' désactiver la touche 'Caps Lock', et enfin, enlevez la pause.

NARC

Pour avoir des vies infinies, au premier écran de jeu tuez le monstre d'en bas et avant qu'il clignote en bleu, rentré lui dedans!

SCI

Pour avoir du temps infini, pausez le jeu puis tapez 'IN A GARDENIN' maintenant il vous suffira de presser la touche 'T'.

STRIDER II

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat' maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

TREASURE ISLAND DIZZY

Pour décoller!!!! Il vous suffit de taper 'ICANFLY'.

THE KILLING GAME SHOW

Pour visualiser la carte complète du niveau, tapez 'Help' lorsque la phrase 'Good Luck...' apparaît.

RUFF 'N' REDDY

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation 'EVIL NEVER DIES'.

SUPER CARS II

Pour être toujours qualifié, tapez à la place du nom du joueur 1 'WONDERLAND' et pour avoir plus d'armes tapez à la place du nom de joueur 2 'THE SEER'.

PREDATOR II

Pour avoir de l'énergie infinie, tapez pendant le jeu (en mode pause) "YOU'RE ONE UGLY MOTHER".

TOKI

Pendant l'intro, appuyez sur la touche 'ESC' puis tapez 'POORTOKI'. Appuyez sur 'ESC' lorsque le plan disparaît. Utilisez les touches de fonctions pour changer de niveau.

LINE OF FIRE

Dés que le jeu est chargé, appuyez sur la touche 'HELP' un message secret apparaîtra. Tapez 'WHAT A BUMMER' vous aurez alors des crédits infinis et pourrez changer de tableau en appuyant sur le chiffre correspondant au niveau désiré.

KING QUEST V

Amateurs de jeux d'aventure, bonjour!!!
Si vous vous êtes rendus acquéreurs de ce fabuleux jeu, c'est sûrement à cause de ses superbes graphismes. Malheureusement pour vous, illustres incapables, pour accéder à ces écrans ô combien extraordinaires il vous faut résoudre cette épopée. Et c'est là que nous intervenons:

Après avoir suivi avec attention l'animation d'intro vous vous retrouvez donc devant la maison de Crispin. Comme le dit ce cher Cédric, la première étape de la quête se trouve en ville (2 écrans au Sud). Là, vous remarquez la présence de trois magasins : un tailleur, un marchand de jouet et un cordonnier. Rentrez sans but dans l'une de ces boutiques et au sortir de celle-ci vous remarquerez l'absence de celui qui réparait son chariot. En partant celui-ci a malencontreusement laissé tomber une pièce sur laquelle vous vous jetez avidement. De plus vous trouvez dans un tonneau un poisson pourri que vous prenez, non moins avidement.

Rendez-vous 4 écrans plus à l'Ouest où vous utilisez le poisson pour sauver une ruche d'un ours affamé, en échange d'un peu de miel pris au péril de votre vie dans la ruche. N'oubliez pas cependant de ramasser le bâton qui fera un écran plus haut la joie du jeune chien. Ce qui vous vaudra la reconnaissance éternelle du roi Antonny. Ceci fait, il faut chercher une aiguille dans la botte de foin de l'auberge (direction Sud-Est), et bien que vous n'y arrivez pas, vos nouvelles amies les fourmis, elles, la trouvent.
Maintenant, maintes possibilités s'ouvrent à vous, mais c'est le moment rêvé pour aller maigrir dans le sauna naturel qui se trouve a l'Ouest (référez-vous au plan qui débute a l'Ouest de la roulotte).

LE DESERT

Avant tout , un petit conseil : passez vous rafraîchir dans les oasis pendant vos déplacements (vous ne pouvez vous déplacer que de 6 écrans entre chaque gorgée). Pour commencer vous devez aller chercher la chaussure du squelette (qui vous servira pour sauver un rat d'une mort horrible à moins que ne l'utilisiez à la place du bâton susnommé). Puis, vous devrez vous cacher derrière la source qui fait face à la porte du temple, pour assister à un bon spectacle. Rendez-vous ensuite au camp des voleurs pour subtiliser avec une certaine dextérité le sceptre permettant l'ouverture de la caverne. Une fois là-bas, vous devrez ramener les DEUX objets que vous pouvez prendre, même si le chronométrage vous paraît difficile. Prenez vos jambes à votre cou et rendez vous à la roulotte ou le gardien acceptera la pièce d'or.

ENTER AT YOUR OWN RISK

A l'aide du talisman précédemment acquis (attention à bien le PORTER) vous pouvez ENTER WITHOUT RISK dans la forêt aux grenouilles. Débarrassez-vous de la sorcière en lui faisant cadeau de la lampe d'Ali. Cela vous permettra de pénétrer chez elle et de jouer l'Arsène Lupin en lui dérobant un rouet (dans le coffre), une clef (sur la lampe) et un sac rempli d'émeraudes (dans le tiroir de la commode). Pour rendre son coeur à la saule pleureuse il faut d'abord l'ôter au chêne en se servant de la clef (à l'Est de la maison). Puis un insoluble problème se pose à vous :
"JE VEUX SORTIR!!!"
Enfin... Insoluble, pour vous peut-être, car NOUS détenons la solution : Vous avez sans doute remarqué quelques yeux luisants et avides de vos trois malheureuses émeraudes dans l'écran à l'Ouest de la maison car c'est là où se trouve la réponse : jetez un des diamants vers les yeux, et ô surprise... Recommencer l'opération une nouvelle fois et avant que votre générosité vous reprenne (dommage pour les gripsous!!!), utiliser le miel ô combien gluant sur vous afin de faire connaissance avec cet Arpagon, puis laissez faire la nature (et surtout l'ordinateur).
Une fois sorti de la forêt vous avez encore un grand panel d'actions : vous pouvez, dans l'ordre que vous voulez :
- Rendre son coeur à la saule pleureuse et ainsi récolter la lyre.
- Aller chercher le tambourin à l'ancien emplacement de la roulotte.
- Echanger le rouet contre la marionnette auprès de l'infinitesimal gnome et ainsi gagner la luge chez le marchand de jouet.
- Echanger l'aiguille contre la cape chez le tailleur.
- Acheter une tarte à la crème (Tiens ça me rappelle un certain gag), avec la pièce en bronze. Puis au sortir du boulanger sauver le fameux rat de la boulimie frénétique du chat en lui balançant prestement la godasse du squelette.
- Faire le bonheur du cordonnier avec les chaussures en "platine massif" généreusement données par le lutin.

Toutes ces actions réalisées, vous pourrez enfin avoir l'immense honneur de vous faire tabasser (non sans un certains style) par les défavorisés d'une société cruelle et sans scrupule qui résident dans le bouge du coin. Heureusement que nous avions assuré nos arrières puisque nous sortirons de cette TERRIBLE (j'insiste sur ce terme) aventure fort d'une corde et d'un gigot d'agneau. Allez voir notre ami le serpent et imitez lui le cri du serpent à sonnette femelle pour le faire fuir (avec le tambourin). La voie est donc maintenant libre vers de nouvelles tribulations dans lesquels vous vous avancez, le pas leste et joyeux et surtout le ventre plein d'une partie du gigot.

KING QUEST V (Suite)

PIQUE-NIQUE EN MONTAGNE

A few hours later, vous avez bien vu le paysage là... C'est pas pour rien qu'il y a de la neige dessus, alors couvrez vous, vous risqueriez d'attraper une grosse pneumonie carabinée, et cela ferait vraiment stupide dans les livres d'histoire : la face Dumond changée à cause d'un rhume.

Vous arrivez ensuite devant une corniche où vous avez la subite idée d'y accrocher la corde, pour vous hisser jusqu'à l'écran suivant. Ecran qui d'ailleurs, fait l'objet d'un peu d'action. Haut, Haut, Haut, Bas et hop! sur le tronc d'arbre pour rejoindre Cédric. Avant que le malheureux hibou ne se fasse digérer par l'amilase (et oui on fait médecine!!) du canis lupus qui vient de l'enlever, une partie de bobsleigh s'impose.

Et pourtant un aigle affamé vous fait pitié et presque oublier le pauvre Cédric. Vous vous sentez obligé de lui donner le reste de l'agneau avant de vous faire escorter jusqu'a Icebella. A ce point de l'aventure votre avenir parait sombre mais votre musique charmera même le glaçon qui lui sert de coeur et elle vous laissera le privilège de vous faire manger par le Yeti qui "garde" sa cave. Heureusement vous avez toujours le mot pour rire et vous choisissez ce moment pour faire la blague de la tarte qu'appréciera sûrement ce connaisseur insoupçonné qu'est cet hominien (Eh oui on fait aussi anthropologie!!!). Déçu de ne pas trouver de bonnes bouteilles vous vous consolez avec un cristal brisé à la force du marteau. Pour sortir de ce cul-de-sac qu'est la montagne vous ne trouvez rien de plus amusant que de servir de nourriture à un oisillon peu commun. Heureusement après vous être emparé d'un médaillon la reconnaissance de l'aigle vous ramènera sur...

UNE PLAGE INCONNUE

Rien à tirer de l'hermite pour l'instant (à part peut-être une barre de fer), cependant le navire, après avoir été imperméabilisé pensez à la cire), paraît beaucoup plus intéressant.
Ecran au Sud et 4 écran à l'Est plus tard, et la lyre intéresse une fois de plus les femmes qui se l'arracheront (c'est tout de même mieux que si c'était votre tête). Vous en profitez pour vous éclipser après avoir ramassé un hameçon, un coquillage, et Cédric dans un piteuse état. De nouveau sur la frêle barque et 4 écrans a l'Ouest après, le coquillage devenu sonotone vous aide à vous faire aider du vieil autochtone. Guide par une pulpeuse et frétillante sirène vous arrivez au...

CHATEAU DE MORDACK

Et un poisson pourri de plus dans votre escarcelle, avant d'aller faire de la soupe d'yeux de gargouilles avec le cristal: droit de passage vers l'entrée du château. Mais pourquoi passer par la grande porte quand on à la petite à sa disposition (bloquée bien entendu par le pied-de-biche). Pour résoudre le petit labyrinthe regardez attentivement le plan : allez d'abord rendre visite à la "chose" qui, tellement contente de vous voir et recevoir le tambourin, en perd sa sérénité et fait une démonstration de gym à vous s'en décoiffer, voire à en perdre une broche. Vous rendez ensuite à la porte facilement ouverte à coup de broche. Dans la salle suivante vous trouvez un sac de pois dans une armoire. Après avoir parlé avec la Cendrillon de la pièce suivante et lui avoir passé le médaillon au cou vous pouvez vous rendre dans le vestibule pour jouer les mélomanes, mais cette étape n'est pas nécessaire, alors ne vous y attardez pas et allez plutôt compter fleurette à la Blue Beast, qui vous remercie en vous offrant un appartement d'une extrême fraîcheur et où l'on n'est jamais incommodé par le soleil, où à la limite par les rats, mais ceux-ci vous le rendent bien : dans leur trou, un hameçon trouvera même du fromage. Revenu dans la salle à manger, vous vous vengez des manières peu hospitalières de votre hôte en le bâtant aux billes.
Après un court séjour à l'étage du dessus vous pouvez nourrir le chat dans la salle à manger (faites plusieurs voyages s'il n'y est pas) et profitez-en pour l'enfermer dans le sac vide de tout contenu. Rendez vous ensuite dans la bibliothèque de Mordack (au Sud de sa chambre) pour y lire le livre le plus intéressant. Patientez ici quelques instants et vous verrez le proprio s'endormir, vous léguant sa baguette magique.

ILS FURENT HEUREUX MAIS AVAIENT DEJA BEAUCOUP D'ENFANTS

Dans le laboratoire vous pouvez trouver une machine infernale qui marche au fromage, en y ayant préalablement posé les deux baguettes en votre possession. Pour le final un peu d'imagination et quelques sauvegardes vous aideront à trouver les animaux adéquates (Si vous n'êtes vraiment pas doué sachez qu'il faut utiliser la baguette sur Mordack transformé et choisir successivement le tigre, le lapin, la belette et l'orage. Le reste n'est qu'animation).

Nous espérons que vous n'aurez pas de problèmes (par exemple avec les animations qui se déclenchent quand elles veulent). Et bonne chance aux UNLUCKYS.

(Marc HERNANDEZ & Frédérique BRUNET)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES:

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débuggeur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4. 3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

- Norton Utilities 4. 5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites le modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

- DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme à, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets ($FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.
Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la, recherche en 2 étapes: en effet il va tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée. Tapez scs:1ØØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

RICK DANGEROUS II (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Vies, lasers et bombes infinies pour RICK DANGEROUS 2
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"rick.com":C=Ø
4Ø FOR I=1 TO 111
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT I
1ØØ IF C<>11822 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE
#1:KILL"rick.com"
11Ø SYSTEM
12Ø DATA EB,5C,9Ø,6D,61,69,6E,2E,65,78,65,2Ø,2Ø,2Ø,ØØ,9Ø
13Ø DATA 9Ø,9Ø,9Ø,B8,Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,8B,D8,B8,ØØ,42
14Ø DATA 33,C9,BA,1D,8C,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD
15Ø DATA 21,B8,ØØ,42,33,C9,BA,AC,8C,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ
16Ø DATA BA,ØF,Ø1,CD,21,B8,ØØ,42,33,C9,BA,DF,6A,CD,21,B4
17Ø DATA 4Ø,B9,Ø4,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21,B4,4A
18Ø DATA BB,5F,Ø3,B1,Ø4,D3,EB,43,CD,21,BC,5F,Ø3,EB,A4
```

BUCK ROGERS (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø OPEN "O",#1,"BR.COM"
2Ø FOR I=1 TO 92
3Ø READ A
4Ø PRINT #1,CHR$(A);
5Ø NEXT
6Ø SYSTEM
7Ø DATA 235,73,144,114,111,1Ø3,1Ø1,114,115,46,1Ø1,12Ø,1Ø1
8Ø DATA Ø,144,144,144,144,184,1,61,186,3,1,2Ø5,33
9Ø DATA 139,216,184,Ø,66,185,Ø,Ø,186,49,22,2Ø5,33
1ØØ DATA 18Ø,64,185,4,Ø,186,14,1,2Ø5,33,184,Ø,66
11Ø DATA 185,Ø,Ø,186,63,24,2Ø5,33,18Ø,64,185,4,Ø
12Ø DATA 186,14,1,2Ø5,33,184,Ø,76,2Ø5,33,18Ø,74,187
13Ø DATA 76,3,177,4,211,235,67,2Ø5,33,188,76,3,235
14Ø DATA 182
```

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.
WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombre hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES PROGRAMMES

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fournit avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de lignes. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

POPCORN (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø ' Vies infinies pour POPCORN - plus de présentation (longue!!!)
3Ø ' Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
4Ø ' génère le programme POP.COM
5Ø OPEN "O",#1,"POP.COM"
6Ø FOR I=1 TO 115
7Ø READ A
8Ø PRINT #1,CHR$(A);
9Ø NEXT
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA 235,95,144,112,111,112,99,111,114,11Ø,46,1Ø1,12Ø
12Ø DATA 1Ø1,Ø,144,144,144,144,186,3,1,184,1,61,2Ø5
13Ø DATA 33,139,216,184,Ø,66,185,1,Ø,186,31,59,2Ø5
14Ø DATA 33,18Ø,64,185,4,Ø,186,15,1,2Ø5,33,184,Ø
15Ø DATA 66,185,1,Ø,186,1Ø1,57,2Ø5,33,18Ø,64,185,3
16Ø DATA Ø,186,15,1,2Ø5,33,184,Ø,66,185,1,Ø,186
17Ø DATA 1Ø7,57,2Ø5,33,18Ø,64,185,3,Ø,186,15,1,2Ø5
18Ø DATA 33,184,Ø,76,2Ø5,33,18Ø,74,187,98,3,177,4
19Ø DATA 211,235,67,2Ø5,33,188,98,3,235,161,26
```

DEMONIAK (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø ' Force raisonnable, dextérité potable et stamina relativement
20 ' bon pour DEMONIAK - Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
4Ø OPEN "O",#1,"DEMON.COM"
5Ø FOR I=1 TO 186:READ A
7Ø PRINT #1,CHR$(A);
8Ø NEXT:SYSTEM
1ØØ DATA 233,165,Ø,1ØØ,1Ø1,1Ø9,46,Ø,1,15,39,15,39
11Ø DATA 15,39,184,1,61,186,3,1,2Ø5,33,139,216,184
12Ø DATA Ø,66,185,Ø,Ø,186,94,56,2Ø5,33,18Ø,64,185
13Ø DATA 6,Ø,186,9,1,2Ø5,33,184,Ø,66,186,242,55
14Ø DATA 185,Ø,Ø,2Ø5,33,18Ø,64,185,6,Ø,186,9,1
15Ø DATA 2Ø5,33,184,Ø,66,186,22,56,185,Ø,Ø,2Ø5,33
16Ø DATA 184,64,Ø,185,6,Ø,186,9,1,2Ø5,33,184,Ø
17Ø DATA 66,186,7Ø,62,185,Ø,Ø,2Ø5,33,18Ø,64,186,9
18Ø DATA 1,185,6,Ø,2Ø5,33,184,Ø,66,186,58,56,185
19Ø DATA Ø,Ø,2Ø5,33,18Ø,64,186,9,1,185,6,Ø,2Ø5
2ØØ DATA 33,184,Ø,66,186,166,56,185,Ø,Ø,2Ø5,33,18Ø
21Ø DATA 64,186,9,1,185,6,Ø,2Ø5,33,184,Ø,66,186
22Ø DATA 2Ø2,56,185,Ø,Ø,2Ø5,33,184,Ø,76,2Ø5,33,18Ø
23Ø DATA 74,187,168,3,177,4,211,235,67,2Ø5,33,188,168,3,233,85,255
```

BLUE MAX (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø '65536 munitions et 255 bombes pour BLUE MAX
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
25 ' WARNING:Légère Modification De l'Affichage en VGA
3Ø OPEN "O",#1,"blue.com":C=Ø
4Ø FOR I=1 TO 151:READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);:C=C+B:NEXT I
1ØØ IF C<>15919 THEN PRINT"ERREUR":CLOSE #1:KILL"blueput.com"
11Ø SYSTEM
12Ø DATA E9,82,ØØ,62,6C,75,65,78,2E,65,78,65,2Ø,ØØ,FF,FF
13Ø DATA B8,Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,8B,D8,B8,ØØ,42,33,C9,BA
14Ø DATA BE,B2,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø2,ØØ,BA,ØE,Ø1,CD,21,B8,ØØ
15Ø DATA 42,33,C9,BA,FA,B3,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø2,ØØ,BA,ØE,Ø1
16Ø DATA CD,21,B8,ØØ,42,B9,Ø1,ØØ,BA,11,4E,CD,21,B4,4Ø,B9
17Ø DATA Ø2,ØØ,BA,ØE,Ø1,CD,21,B8,ØØ,42,B9,Ø1,ØØ,BA,88,4E
18Ø DATA CD,21,B4,4Ø,B9,Ø2,ØØ,BA,ØE,Ø1,CD,21,B8,ØØ,42,33
19Ø DATA C9,BA,ØØ,B4,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,ØE,Ø1,CD,21
2ØØ DATA B8,ØØ,4C,CD,21,B4,4A,BB,85,Ø3,B1,Ø4,D3,EB,43,CD
21Ø DATA 21,BC,85,Ø3,E9,79,FF
```

BLUE MAX

Pour avoir beaucoup de munitions au départ:
recherchez la chaîne C7 Ø6 22 B3 DØ Ø7 et remplacez la par C7 Ø6 22 B3 FF FF
recherchez la chaîne C7 Ø6 28 B3 DØ Ø7 et remplacez la par C7 Ø6 28 B3 FF FF
ces deux recherches sont à effectuer 2 fois.
recherchez la chaîne C7 Ø6 26 B3 Ø5 ØØ et remplacez la par C7 Ø6 26 B3 FF ØØ
ATTENTION:cette dernière recherche qui concerne les bombes modifie légèrement l'affichage en VGA.
Pour avoir les munitions infinies:
recherchez la chaîne 83 BF 22 B3 ØØ et remplacez la par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
Toutes ces recherches sont à faire dans BLUEX. EXE
Ou bien:
offset 45758 mettez FF FF
offset 46Ø74 mettez FF FF
offset 85521 mettez FF FF
offset 8564Ø mettez FF FF
(Guillaume PERNOT)

RICK DANGEROUS 2

Pour avoir tout infini, dans le fichier MAIN. EXE:
offset 35869 mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
offset 36Ø12 mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
offset 27359 mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
(Guillaume PERNOT)

DEMONIAK

Pour avoir les caractéristiques au max:
Editez votre sauvegarde et mettez ØF 27 ØF 27 ØF 27 aux offsets
1443Ø, 14322, 14358, 15942, 14394, 145Ø2, 14538.
(Guillaume PERNOT)

MAGIC CANDLE VOL. 1

Pour avoir trésors royaux et caractéristiques non moins appréciables:
Editez votre sauvegarde et remplissez les 255 premiers octets par ØØ
(Guillaume PERNOT)

LOGICAL

Un petit code: THE PEAPEPIPE
(Guillaume PERNOT)

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
ADDICTED TO FUN	192	192	192
SUCCES STORY	225	225	225
TITUS ACTION	292	292	292
COMPIL TEST DRIVE	NC	NC	NC
COMPIL FALCON	NC	NC	NC
VIRTUAL REALITY 1	292	292	292
VIRTUAL REALTY 2	292	292	292
GRAND STAND	292	292	292
VIRTUAL WORDS	292	292	292
PLANETE AVENTURE	295	295	295
NRJ 2	292	292	292
POWER UP	292		292
POWERMO.+CADAVER	292		292
SUPER SIM PACK	272	292	272
WINNING TEAM	242		242
GEANTS DU SPORT	342	342	342
LES FOUS DU FOOT	292		292
LES FOUS DU VOLANT	292		292
STARS D'HOLLYWOOD	242		242
LES JUSTICIERS 2	242		242
MEGAMIX	242		242

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
3D MASTER GOLF	342		342
ALCATRAZ	242	242	242
AFRICA KORPS	242		242
AMOUR GEDDON	242		242
ART DE LA GUERRE	292	292	292
ATOMINO	242		242
BACK TO THE FUTURE 3	242	292	242
BALL GAME	242	242	242
BAT + CARTE	292	292	292
BATTLE ISLE	242	242	242
BATTLE OF BRITAIN	239	289	239
BEAST BUSTERS	242		242
BETRAYAL	292	342	292
BOOLY	242		242
BRAT	242		242
BUILDER LAND	192		192
CADAVER	242	242	242
CADAVER DATA DISK	145	145	145
CAPTIVE	242	292	242
CASTLES	292	292	292
CELICA GT4 RALLY	242		242
CENTURION	242	242	242
CHESS Champion 2175	292	292	292
CHUCK ROCK	242		242
CROISIEREp.un cadavre	242	292	242
CYBERCON 3	242		242
DARKMAN	242	242	242
DAS BOOT	292	292	292
DEATH OR GLORY	242		242
DEMONIAC	292	292	292
DEUTEROS	242		242
ELF	242	292	242
EMPIRE GALACTIQUE	289	319	289
EPIC	242	292	242
EUROPeen superleague	192	242	192
EXPLORA 3	282	282	282
EXTREME	242		242
F19 STEALTH FIGHTER	282	382	282
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
FIREBALL	242		242
FLIGHT TO INTRUDER	292		292
FRENETIC	242		242
GAUNTLET 3	192		192
GEISHA	272		272
GENGHIS KHAN	342	342	342
GODS	242	292	242
GOLDEN AXE	242		242
GRAND PRIX 500 CC 2	242	282	242
GREAT COURTS 2	242	242	242
HALLS OF MONTEZUMA	242		242
HERO QUEST	242		242
HUNTER	242		242
INDY 4	242		242
INT'L Champion Athletic	242		242
IT CAME FROM DESERT	242		242
KICK OFF 2 + SCENARIO	242	242	242
KO 2 FINAL WHISTLE	125	125	125
KO 2 GIANT OF EUROP	125	125	125
KO 2 RETURN TO Europ	125	125	125
KO 2 SUPER LEAGUE	125	125	125
KO 2 WINNING TACTIC	125	125	125
LAST NINJA 3	242		242
LIFE OR DEATH	242		242
LOGICAL	192		192
M1 TANK PLATOON	292	342	292
MAD TV	242		242
MAGIC GARDEN	242		242
MANCHESTER UNITED	192		242
MANCHESTER U.europe	242		242
MANOIR DE MORTEville	242		242
MASTER BLAZER	242	242	242
MERCS	242		242
MINDWINTER 2	242	292	292
MIG 29 FULCRUM	342	392	342
MONKEY ISLAND	242	292	242
MOONFALL	242		242
NASKAR	289		289
NAVY SEALS	242		242
PANZA KICK BOXING	282	282	282
POWERMONGER	242	242	242
POWERMONGER D.DISK	145	145	145
PREDATOR 2	242		242
R.B.I. 2	242		242
RAIROAD TYCOON	292	292	292
R-TYPE 2	242		242
SARAKON	192	192	192
SHADOW DANCER	242		242
SHOCK WAVE	242		242
SHERMAN M4	242		242
SHUTTLE	292	292	292
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SIM EARTH	289	289	289
SIMPSONS	242		242
SNOW BROSS	242		242
SPEEDBALL 2	242		242
STORMBALL	242		242
SUPER MONACO GP	242		242
SUPER SKWEEK	192		192
SWIV	242		242
TENNIS CUP	242	242	242
TENTACLE	242		242
THE BLUE MAX	292	292	292
THE POWER	242		242
THUNDERJAWS	242		242
TOKI	242		242
TRACKSUIT MANAGER 2	242		242
TURRICAN 2	242		242
ULTIMATE GOLF	242	242	242
VROOM	242		242
WARHAMMER	242		242
WARLORDS	242		242
WARLOCK THE Avenger	242		242
WARZONE	242		242
WILD WHEELS	242		242
WING COMMANDER	292	292	292
WING OR DEATH	242		242
WOLF PACK	292	292	292
WONDERLAND	292		292
WRATH OF THE DEMON	242		242
WRECKERS	242		242
ZONE WARRIOR	252		252

PRIX BUDGET

1943	99	99	99
3 STOOGES	99	99	99
3D POOL	99	99	99
AFTER BURNER	99	99	99
BARBARIAN (PAL.)	99	99	99
BARBARIAN (PSY.)	99	99	99
BEACH VOLLEY	99	99	99
CONFLICT EUROPE	99	99	99
DEAD LINE	99	99	99
DEFENDER of the crown	99	99	99
DOUBLE DRAGON	99	99	99
DRAKKEN	99	99	99
EURO Soccer Challenge	99	99	99
FERRARI FORMULE 1	99	99	99
FOOTBALL MANAGER	99	99	99
FOOTballer of the year	99	99	99
FORMULA 1 GP	99	99	99
GAUNTLET 2	99	99	99
GOLD RUNNER 2	99	99	99
ITALIA 199 99 990	99	99	99
KARATE KID 2	99	99	99
KID GLOVES	99	99	99
MIG29 (CODEMASTERS)	99	99	99
MOONWALKER	99	99	99
NIGEL MANSELL	99	99	99
OPERATION NEPTUNE	99	99	99
PASSING SHOT	99	99	99
RED HEAT	99	99	99
ROCK STAR	99	99	99
SHINOBI	99	99	99
SHUFFLEPUCK CAFE	99	99	99
SIDEWINDER 2	99	99	99
SKYCHASE	99	99	99
SPEEDBALL	99	99	99
SUMMER OLYMPIAD	99	99	99
SUPERCARS	99	99	99
SUPER GRAND PRIX	99	99	99
TRACKSUIT MANAGER	99	99	99
TV SPORTS FOOTBALL	99	99	99
TYPHON THOMPSON	99	99	99
VECTORBALL	99	99	99
WATERLOO	99	99	99
WINGS OF FURY	99	99	99
WORLD Claas/ I/Board	99	99	99
WORLD SOCCER	99	99	99
XENON 2	99	99	99
XYBOTS	99	99	99
ZANY GOLF	99	99	99

BOITIERS DE RANGEMENTS
AVEC SERRURE + CLE

BOITIER DD 50L	**50X525"**	**119**
BOITIER DD 100L	**100X525"**	**149**
BOITIER DS 40LB	**40X350"**	**99**
BOITIER JSY 80	**80X350"**	**99**

GAMEBOY

BALLOON KID	192
BASES LOAD	229
BATMAN	229
BEETLEJUICE	229
BOULDER DASH	229
BUBBLE BOBBLE	229
BUGS BUNNY 2	229
BURAI FIGHTER	192
CADILLAC 2	229
CASTELVANIA	229
CHESS MASTER	229
CONTRA	229
DAYS OF THUNDER	229
DOUBLE DRAGON	229
DRAGON'S LAIR	229
DR MARIO	229
DUCK TALES	229
FASTEST LAP	229
FINAL FANTAZY	269
FUNNY FIELD	229
GARGOYLE QUEST	192
GHOST N GOBBLINS	229
GHOSTBUSTERS 2	239
GO GO TANK	229
GREMLINS 2	229
HAL WRESTLING	229
HATRIS	229
HIEANKY ALIEN	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229
IN YOUR FACE	192
ISHIDO	229
KLAX	229
KWIRK	229
MALIBU BEACH VOLLEY	229
MARU'S MISSION	229
MATCH-MANIA	229
MEGAMAN	229
MERCENARY FORCE	229
MICKEY MOUSE 2	229
NAVY SEALS	229
NEMESIS	192
NINJA BOY	229
OPERATION C	229
PACMAN	229
PITMAN	229
PONKUTSO TANK	229
POWER RACER	229
PUNISHER	229
PUZZNIC	229
Q.BILLION	229
QIX	229
RADAR MISSION	229
RESCUE PR.BOBLETTE	229
R-TYPE	229
ROBOCOP	239
ROLANS CURSE	229
SHANGAI	229
SIDE POCKET	229
SKATE OR DIE	229
SNEAKY SNAKES	229
SOCCERMANIA	229
SOLAR STRIKER	229
SOLOMON'S CLUB	229
SPARTANX	229
SUPER MARIO LAND	192
SWORD OF HOPE	229
TAIL GATOR	229
TEENAGE M TURTLE NINJA	229
TETRIS	229
TWIN BEE	229
WARRIOR	229
WWF SUPERSTARS	229

MEGADRIVE

ABBRAMS BATTLE TANK	439
AFTER BURNER 2	389
ALIEN STORM	439
BONANZA BROS	419
BUDOKAN	439
DEVIL HUNTER	439
DJ BOY	439
E SWAT	359
FANTASIA	439
FANTASY STAR 2	579
FIRE MUSTANG	439
FORGOTTEN WORLDS	359
GHOSTBUSTERS	359
GOLDEN AXE	359
GOLF	439
GHOULS N'GHOSTS	439
HELLFIRE	329
HELLRAISER	439
JAMES POND	459
J.MADDEN FOOTBALL	439
JOE MONTANA FOOTBALL	439
LAKERS VS CELTICS	439
MICKEY MOUSE CASTLE	419
MIDNIGHT RESISTANCE	439
MOONWALKER	359
MYSTIC DEFENDER	359
MUSHA	439
MYSTIC DEFENDER	359
PGA TOUR GOLF	459
POPULOUS	439
REVENGE OF SHINOBI	359
ROAD BLASTERS	379
SAINT SWORD	439
SHADOW DANCER	459
SONIC HEDGEHOG	439
SPACE INVADERS	489
STAR CONTROL	439
STORMLORD	439
STRIDER	439
SUPER BASEBALL	359
SUPER BASKETBALL	359
SUPER MONACO GP	359
SUPER VOLLEYBALL	439
SWORLD OF VERMILLION	579
THUNDERFORCE 3	439
TWIN COBRA	439
VALIS 3	439
WARDNER THE FOREST	439
WONDERBOY 3	359
WORLD CUP ITALIA 90	289
ZERO WING	439

GX 4000

BAD LANDS	225
BARBARIAN 2	225
BATMAN	225
CHASE HQ	225
CRAZY CARS 2	225
EPICS WORLD OF GAMES	225
FIRE AND FORGET 2	225
KLAX	225
NAVY SEALS	225
NO EXIT	225
PANG	225
PLOTTING	225
PRO TENNIS TOUR	225
ROBOCOP 2	225
SPIDERMAN	225
SWITCH BLADE	225
TENNIS CUP 2	225
TOKI	225
WILD STREET	225

SEGA MASTER

AERIAL ASSAULT	299
AFTER BURNER	299
ALIEN SYNDROME	285
ALTERED BEAST	299
ASSAULT CITY	299
ASTRO WARRIOR	285
BASKETBALL NIGHTMARE	299
BATTLE OUT RUN	299
CAPTAIN SILVER	299
CHASE HQ	299
CLOUD MASTER	299
COLUMS	299
CYBORG HUNTER	285
DANAN JUNGLE FIGHTER	299
DOUBLE DRAGON	299
DYNAMITE DUX	299
E-SWAT	299
FIRE AND FORGET II	299
GAUNTLET	299
GHOSTBUSTERS	299
GHOULS AND GHOSTS	299
GOLDEN AXE	299
GOLFMANIA	299
HEAVYWEIGHT BOXING	299
INDIANA JONES	299
KENSEIDEN	289
KUNG FU KID	285
MICKEY MOUSE CASTLE	299
MOONWALKER	299
PACMANIA	299
PAPER BOY	299
PARLOUR GAMES	299
POPULUS	299
R-TYPE	299
RAMPAGE	289
RASTAN SAGA	289
SHINOBI	299
SLAP SHOT	299
SUPMARINE ATTACK	285
SUPER MONACO GP	299
TIME SOLDIERS	299
ULTIMA IV	299
WORLD CUP ITALIA	299
WONDERBOY 3	299

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX +CALIFORNIA GAMES +PARE SOLEIL	**990**
BLOCK OUT	240
BLUE LIGHTNING	190
CHIP'CHALLENGE	190
ELECTROCOP	190
GATES OF ZENDOCON	190
GAUNTLET	190
KLAX	240
MS PACMAN	240
NINJA GAIDEN	240
PAPER BOY	240
RAMPAGE	240
ROAD BLASTERS	240
ROBO SQUASH	240
RYGAR	240
SHANGAI	240
SLIME WORLD	240
WARBIRDS	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR MERCENARY	240

GAME GEAR

BERLIN WALL	239
CHASE HQ	239
COLUMNS	239
DRAGON CRYSTAL	239
FANTAZY ZONE GEAR	239
HASTLE GOLBY	239
HEAD BLISTER	239
JUNCTION	239
MAGICAL GUY	239
MAPPY	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
PACMAN	239
PENGO	239
PRO BASEBALL	239
PSYCHIC WORLD	239
RIU KYU	239
SHANGAI	239
SHINOBI	239
SOKOBAN	239
SUPER GOLF	239
SUPER MONACO	239
WAREHOUSE MAN	239
WONDERBOY	239

JOYSTICKS

PHASOR ONE (+MONTRE)	109
COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY 2 TURBO	135
QUICKJOY 3 SUPERCHAR.	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY M5 IBM XT/AT	195
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING AUTOF	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
STING-RAY	149
MANTA-RAY	129

ACCESSOIRES

COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT IMPRIM 80 COL	149
SOURIS GENIUS AMIGA	249
SOURIS GENIUS ST	249
INTERFACE MIDI AMIGA	249
LECTEUR EXT 3"5 AMIGA	890
LECTEUR INT 3"5 ST	690
LECTEUR EXT 3"5 ST	890
EXTENSION 512K ST	799
EXT.AMIGA512K	590
EXT.AMIGA512K+horloge	690

HOUSSES

HOUSSE 464 COUL / MONO	99
HOUSSE 6128 COUL / MONO	99
HOUSSE DMP 2000/3000	79
HOUSSE CITIZEN 120D	79
HOUSSE STAR NL 10	79
HOUSSE STAR LC 10	79
HOUSSE 520 ST	119
HOUSSE SMM 804	79

AMIGA ACTION REPLAY MK II

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISSANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS.
- AUTOFIRE
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY...
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

DIGITALISEUR VIDI

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

VIDI ST : 990 F / AMIGA : 990F / PC : 1490 F
VIDICHROME LOGICIEL COULEURS 249 F
VIDI RGB COULEURS ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT
-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

2

carte bleue CB ..... date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL .....

SIGNATURE OBLIGATOIRE

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

précisez votre ordinateur [ ] DISC ❑ K7 ❑

HEART OF CHINA

1) INTRODUCTION

L'histoire que je vous décris ci-après n'est qu'une solution valable pour finir le jeu: en effet celui-ci peut être termine par plusieurs chemins possibles, ce qui lui octroie une durée de vie accrue. Dans ce qui suit, les chiffres entre parenthèses sont les numéros des phrases valables dans les dialogues, celles qui vous permettront d'aller plus loin dans le jeu ou d'obtenir certains objets utiles.

2) HONG-KONG

Au tout début de l'histoire, ne vous attardez pas aux docks de Hong-Kong, prenez un pousse-pousse pour vous rendre dans la ville. Avant toute chose, n'omettez pas de vous procurer le bout de papier qui vole dans la rue. Rentrez dans le bar et causez avec Ho, le barman (3, 3, ~), ensuite (1, 2) a Goon et enfin (1, 2, 3) a Chi. Faites un avion du bout de papier ramasse dans la rue et donnez-le a Chi. Maintenant, le chinois vous suivra dans votre quête. Sortez du bar et rendez-vous chez Chum, l'herboriste. Parlez-lui en tant que Lucky mais comme cette femme a horreur des américains, Chi, le chinois devra lui parler. L'herboriste vous explique que pour lui permettre de faire des herbes de guérison, il lui faut des excréments d'une mouette, aux docks. Allez-y sans tarder, donnez la prune de Chi a l'oiseau et attendez que tombe l'excrément.
Ramassez-le et retournez chez l'herboriste et mettez l'excrément dans le pot, sur la table. Elle va vous parler (2,1), munissez-vous de son passeport et du plan et sortez. Reprenez le pousse-pousse et rendez-vous a l'aéroport. La, Lucky devra parler a l'officier de l'immigration (2), vous voila dans l'avion, Chi doit ramasser la corde et le grappin puis décollez.

3) CHENGDU

Tout d'abord atterrissez près de la rivière, sortez de l'avion et attendez que le paysan arrive près de vous, Chi se fera un plaisir de lui parler (2,2,2). Prenez et mettez les habits du chinois. Utilisez la corde sur la vache et allez tout de suite a la forteresse de Li Deng.
Ecoutez les dires du paysan et avec Chi, marchez jusqu'a la grande porte, en utilisant la ruse de l'homme précédent, vous vous retrouverez dans l'enceinte assez rapidement. Changez-vous et revêtez-vous de la combinaison ninja. Allez dans la petite cabane a gauche et prenez les clés. Ensuite, entrez dans le palais par la porte principale, vous ne craignez rien, les ninjas étant invincibles. Ecoutez attentivement la conversation, sortez et introduisez-vous discrètement dans la salle a manger (à gauche), prenez la bouteille de vin. Rendez-vous dans la cuisine, prenez les deux gros poulets rôtis et donnez le vin au gentil chien. Il va tomber ivre mort. Allez dans la chambre, ramassez le couteau, ouvrez la porte et faufilez-vous jusqu'au grand hall, ou la vous faites la connaissance de Kate qui est dans une bien mauvaise situation. Sortez de la pour vous rendre au mur ouest de l'enceinte. Utilisez la corde sur le grappin et lancez l'ensemble sur le mur. Vous voila deux maintenant dans cette forteresse, rendez vous devant le palais de Li Deng.

Attendez le moment propice pour vous faufiler dans la salle a manger. Renversez la lampe a huile, maintenant faites vite. Allez vite dans la cuisine, puis dans la chambre et enfin dans le grand hall. Fermez vite la porte avant que les gardes arrivent. Lucky doit alors se servir de son revolver pour tuer un des deux serpents qui menacent Kate. Mais malheureusement, elle se fait piquer par l'autre. Prenez la pauvre femme et transportez-la jusqu'au balcon, dans le fond de la pièce, prenez la petite cordelette rouge de la tenture et utilisez cette fois la corde sur le balcon. Pendant ce temps, Chi retient les soldats de la garde de Li Deng. Une fois en bas, courez vite vers le garage a tank et introduisez-vous tous les trois dans un de ces gros chars. Utilisez la clé dans la fente à gauche et tournez-la, ensuite appuyez sur "start".

Première séquence d'arcade:la simulation de tank.
Dans cette scène d'arcade, vous pouvez, si le coeur vous en dit la passer, mais comme elle est assez amusante, il vaut mieux ne pas rater ce petit divertissement. Il faut arriver sain et sauf a votre avion mais pour cela il faut abattre deux chars. Descendez la montagne en ralentissant dans les virages "en épingle a cheveux", détruisez le premier tank. Arrive dans le fond, au carrefour, il faut prendre a gauche, continuez, laissez passer les vaches, avancez un peu et retournez-vous vite et attaquez le dernier char, retournez-vous et enfin continuez tout droit. Vous voici arrive a votre avion. Vous vous envolez aussitôt.

4) KATMANDOU

Arrive plus ou moins a bon port, il vous faut absolument sauver Kate d'une mort horrible. Chi va vous parler (1, 3, 2). Il reste donc seul avec Kate pendant que Lucky va chercher de l'aide, bien qu'en râlant. Pendant ce temps, donnez les herbes a Kate, entrez dans l'avion et ramassez l'imperméable et la couverture de laine. Utilisez ceux-ci sur Kate. Attendez un peu et enfin donnez vos dernières herbes de guérison a la pauvre malade. Pendant ce temps, Lucky est recueilli par ce qu'il croit être l'abominable homme des neiges. Ama, votre secouriste va vous parler (3, 1, 1, 1). Enfin, sortez de cette maison et allez au Junkyard (a gauche) et prenez la petite boîte a cigares. Discutez avec le petit garçon, Kubla (1), il est capricieux et veux en échange de l'essence qu'il peut vous donner un jouet. Que pensez-vous d'une petite voiture? Pour la fabriquer, rien de plus simple, utilisez les baguettes de Chi sur la boîte a cigares et ses pièces de monnaies sur cette même boîte, donnez l'auto obtenue a Kubla. Celui-ci, reconnaissant, vous donnera un long tuyau. Ensuite, allez a l'office du télégramme et conversez avec Nalini, la guichetière. Vous allez envoyez un message a E.A.Lomax, le père de Kate. Apres ceci, faites une petite visite au Lama, écartez tout d'abord son disciple

HEART OF CHINA (Suite)

(3) et enfin rencontrez cet homme mystérieux, parlez-lui (2,2), pas très bavard!! Sortez et rentrez dans le bar du coin, discutez à l'homme de la table, Sardar. Malheureusement, il n'aime pas les étrangers, ça ne fait rien, parlez a Bijaya, le barman (2, 1). Reprenez la conversation avec cet antipathique de Sardar et grâce à la boisson, il est devenu plus bavard (1-2). Vous avez compris, pour sortir de ce village, il faut délivrer le village de ce tyran de Bojon. Rien de plus simple, allez chez lui, parlez-lui (3, 2, 1) et fou furieux, il va faire jeter Lucky en prison, heureusement que Chi n'était pas la. Maintenant, le voila seul, il faut absolument délivrer votre ami, surtout n'allez pas chez Nalini.

En effet, celle-ci ne pense qu'à obtenir un rendez-vous avec le chinois. Mais rendez-vous plutôt chez Ama, la tante de Bojon. Cette femme, folle furieuse va aller délivrer Lucky. Maintenant, il vaut mieux ne pas retourner chez ce sombre personnage, il aurait vite votre peau. Retournez chez Ama et discutez avec Kate, enfin guérie (3, 1), sortez et allez au bar, reparlez à Sardar et donnez-lui votre revolver. Vous venez de provoquer une révolte. Les habitants, reconnaissants de ce que vous avez fait pour eux vont vous aider à réparer l'avion et à vous faire repartir pour Istanbul.

5) ISTANBUL

Dans cette partie, contrairement aux autres, vous dirigez Kate et Lucky et non plus Chi et Lucky.Sortez de l'avion et parlez au mécanicien. Entrez dans la ville et enfin dans le centre ville. Allez dans l'autre rue, à droite et entrez dans le British Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout ne prenez pas d'alcool. Au téléphone avec E.A.Lomax, dites-lui (2, 3, 2~. Ensuite, sortez, Lucky va se faire malchanceusement capturé par des gardes. Kate va donc se retrouver toute seule. Tout d'abord allez au magasin du coin (à gauche), vendez votre grosse broche en or au marchand Kassim et conversez avec lui, (3, 2, 1, 2), achetez la scie à métaux. Sortez et allez de l'autre cote de la rue, la parlez a Mohmar, "l'arnaqueur du coin" (1).

Deuxième séquence d'arcade: le jeu de réflexion.
Ce petit jeu assez simple est juste fait pour vous faire gagner de l'argent. Il consiste à découvrir un petit caillou en dessous de trois coquillages que Mohmar mélange, si vous découvrez la pierre vous gagnez le double de votre mise. En fait, pour être à l'aise il vous faudrait avoir 200F d'argent local. Faites très attention car cet homme triche et essaie de vous distraire.

Après ceci, allez à la gare, discutez au guichetier (1) et achetez un ticket en lui donnant tous vos dollars. Ensuite, allez près des ponts de la ville, faites tomber les oranges, tout en vous excusant auprès d'Hakim (1), il vous donnera une superbe fleur, prenez-là. Conversez avec le marchand de chameaux et achetez-en un (3), ensuite allez dans le centre ville, puis vers le palais et ensuite a gauche, près de la prison. Parlez a Almira, la vieille femme près de la roulotte (l) et donnez lui la fleur. Elle vous aidera à libérer votre ami Lucky. Apres cette petite séquence, enfuyez-vous a la gare et prenez le train. En route vers Paris!

6) DANS LE TRAIN VERS PARIS

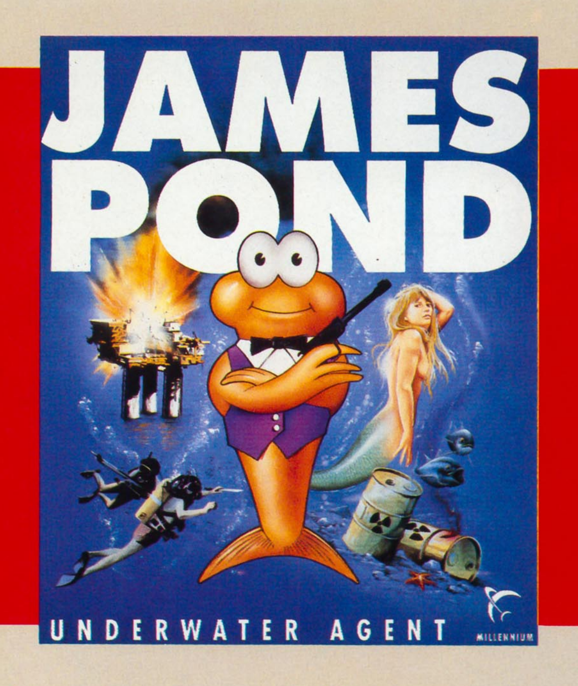
Pendant le trajet, on vous demandera de vous mettre dans la peau du personnage que vous voulez, choisissez Kate (le numéro deux) et un dialogue avec Lucky va alors s'entamer (2, 1, 1). Alors que tout allait bien, cet imbécile de Tong arrive.

Troisième et dernière scène d'arcade: le beat-them-all:
Vous pouvez, comme dans le premier jeu, passez cette petite scène si vous échouez trop souvent. Il faut faire tomber Tong du train en le poussant vers la gauche.

Pour cela attaquez-le et entraînez-le vers la fin du train. Là, le dernier wagon se détachera, et Tong mourra. Apres ce petit divertissement, un chaleureux baiser de Kate vous attend.

7) PARIS

Ici, rien a faire, sinon observer la très belle séquence finale.
(François CHALMAGNE)







UN ABONNEMENT A JOY

• Recevez chez vous, pendant un an, 11 numéros de Joystick, le célèbre journal rigolo – dont un double ! – sans faire la queue chez votre libraire et sans risquer de ne plus en trouver.

• Choisissez un jeu totalement gratos sur micro, que vous proposent

MILLENIUM et LORICIEL

• Passez vos petites annonces prioritairement.

• Et si vous avez un minitel, Joystick vous offre en plus 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 JOYSTICK.

NOUVEAU!

MOI, J'AI UNE CONSOLE!...

...Alors vos histoires de jeu sur micro, permettez-moi de vous dire que ça me fait doucement rigoler. Vous n'avez pas autre chose à me proposer?"

Voici ce que vous propose Joystick.

Si vous avez une NEC, nous vous offrons un jeu au choix parmi les suivants: Rastan Saga II, Puzznic, Dragon Spirit, Pac Land et Cybercore.

Si vous avez une Megadrive japonaise, nous vous proposons Ghostbusters, ESWAT, DJ Boy ou Whip Rush. Si vous ne savez si votre Megadrive est japonaise ou française, c'est qu'elle est française !

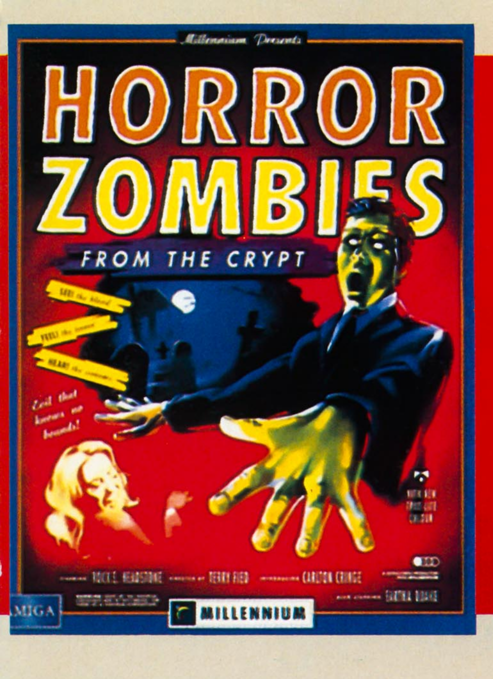
Si vous avez une Megadrive française, nous vous proposons un super Joystick "CONTROL PAD Megadrive SEGA".

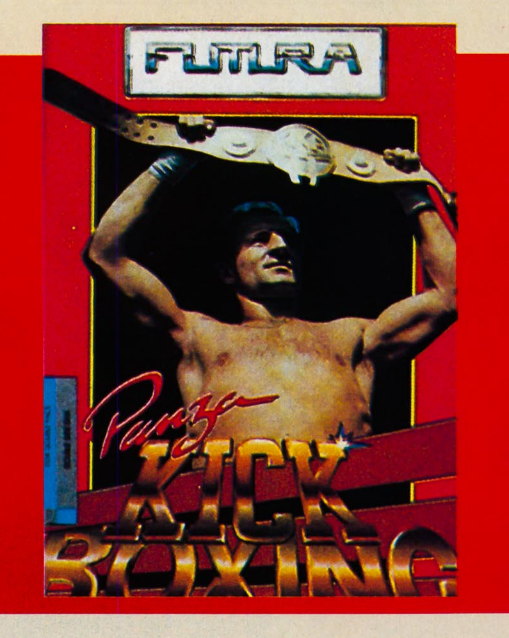
Pour la Sega Master System, vous aurez un sac plastique de transport permettant de loger huit cartouches et les protégeant de la poussière, de la chaleur, de l'humidité...

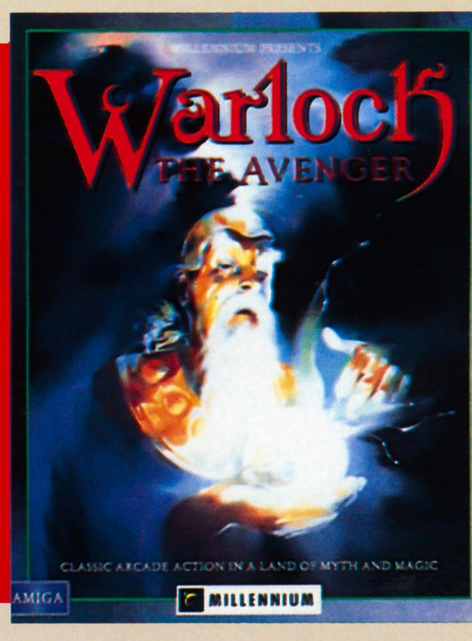
Idem pour la Nintendo : un sac plastique de transport pour loger 8 cartouches de jeu.

Et enfin, si vous avez une Gameboy, nous vous offrons un boîtier permettant de transporter: la Gameboy elle-même, plus six jeux, plus les câbles et l'écouteur, plus des piles de rechange.

NOUVEAU!







STICK = UN JEU GRATUIT

ET ÇA VA ME COÛTER COMBIEN, C'T'HISTOIRE?

• Je veux simplement un abonnement normal, avec juste onze numéros, pas un conte de fées à dormir debout. Si je fais le calcul, 11 fois 25 francs (dont un double à 30 francs), ça me fait 280 francs. Vous me le faites à 220 francs? C'est vrai? Yeah, j'économise 60 francs! Je vais pouvoir m'acheter un avion! (relativement petit, soyons honnête). **(Ah, au fait, pour le reste de l'Europe, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs et par avion).**

• Ah, le coup du jeu gratuit sur micro, ça m'intéresse. Vous me le faites à combien, l'abonnement plus le jeu? 280 francs au lieu de 564? Mais je rêve, ça me fait une économie de 289 francs, c'est fou, écoutez, je crois que je vais mourir de bonheur! Tiens, je vous envoie le chèque et je meurs de bonheur juste après (et je note au passage que je paye 25 francs de port pour le jeu).

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement, à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ Je choisis la première formule: un abonnement simple de onze numéros. J'envoie un chèque de 220 francs (Europe: 350 francs, reste du monde: 500 francs par avion)

☐ Je choisis la seconde formule, car j'ai un micro qui se languit un peu et je voudrais lui offrir un nouveau jeu. Vous savez comment c'est, ces petites bêtes, si on ne leur donne pas à manger de temps en temps, elles dépérissent. Voici le jeu que je choisis (cochez la case correspondante):

Panza Kick Boxing	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2	☐ CPC K7	☐ CPC DK	
Disc	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2			
Superskweek					☐ CPC K7	☐ CPC DK	
James Pond	☐ Amiga	☐ Atari ST					
Horror Zombies	☐ Amiga	☐ Atari ST	☐ PC 5"1/4	☐ PC 3"1/2			
Warlock	☐ Amiga	☐ Atari ST					☐ C64

J'envoie 280 francs, auxquels j'ajoute 25 francs de frais de port.

☐ Je choisis la troisième formule. Je coche l'un des cadeaux suivants: ☐ Rastan Saga II (NEC) ☐ Puzznic (NEC) ☐ Dragon Spirit (NEC) ☐ Pac Land (NEC) ☐ Cybercore (NEC) ☐ Ghostbusters (Megadrive japonaise) ☐ ESWAT (Megadrive japonaise) ☐ DJ Boy (Megadrive japonaise) ☐ Whip Rush (Megadrive japonaise) ☐ Sac de transport pour 8 jeux Nintendo ☐ Boîtier de transport pour Gameboy ☐ Boîtier de transport pour 8 jeux Sega Master System ☐ CONTROL PAD Megadrive SEGA

Si j'ai choisi un jeu, comme l'offre est limitée aux stocks disponibles, j'indique un second choix, au cas où le jeu que j'ai coché ne soit plus disponible: ....

Et j'envoie 280 francs, plus 25 francs de frais de port.

• Quelle que soit la formule choisie, j'ai droit à 60 minutes de connexion sur 3615 Joystick en T2. Voici le pseudo à valider (il doit déjà exister sur le serveur) ....

• J'en profite pour commander des anciens numéros de Joystick Hebdo, à dix francs pièce (sauf le Hors-Série à 30 francs):
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ HS

• Et au passage, je complète ma collec' de Joystick Mensuel en commandant les numéros suivants, qui sont à 25 francs, sauf les numéros 7 et 18 à 30 francs :
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 Je note que le port est gratuit pour les anciens numéros

Nom:...Prénom: ....

Adresse:...Code postal: ....

Ville:...Tél. : ....Age:.............................Ordinateur: ....

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Délai d'envoi du cadeau : quatre à six semaines.

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

MAGIC CANDLE VOL.1 (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø ' Caractéristiques potables et trésors raisonnables
2Ø ' Pour The Magic Candle Volume I
3Ø ' Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
4Ø ' Génère MAGIC.COM qui modifie la sauvegarde LUKAS1
5Ø OPEN "O",#1,"MAGIC.COM"
6Ø FOR I=1 TO 151
7Ø READ A
8Ø PRINT #1,CHR$(A);
9Ø NEXT
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA 233,131,Ø,1Ø8,117,1Ø7,97,115,49,46,1Ø9,99,115
12Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
13Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
14Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
15Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
16Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
17Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,184,1,61,186,3,1,2Ø5,33,139
18Ø DATA 216,184,Ø,66,185,Ø,Ø,186,6,Ø,2Ø5,33,18Ø
19Ø DATA 64,185,68,Ø,186,14,1,2Ø5,33,18Ø,64,2Ø5,33
2ØØ DATA 18Ø,64,2Ø5,33,18Ø,64,2Ø5,33,18Ø,64,2Ø5,33,184
21Ø DATA Ø,76,2Ø5,33,18Ø,74,187,135,3,177,4,211,235
22Ø DATA 67,2Ø5,33,188,135,3,235,187
```

XENON II (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø ' Vies infinies pour les 2 joueurs à XENON 2
2Ø ' Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
3Ø ' Génère l'exécutable XENON.COM.
4Ø OPEN "O",#1,"XENON.COM"
5Ø FOR I=1 TO 93
6Ø READ A
7Ø PRINT #1,CHR$(A);
8Ø NEXT
9Ø SYSTEM
1ØØ DATA 235,74,144,12Ø,1Ø1,11Ø,111,11Ø,5Ø,46,1Ø1,12Ø,1Ø1
11Ø DATA Ø,144,144,144,144,186,3,1,184,1,61,2Ø5,33
12Ø DATA 139,216,184,Ø,66,185,Ø,Ø,186,41,71,2Ø5,33
13Ø DATA 18Ø,64,185,4,Ø,186,14,1,2Ø5,33,184,Ø,66
14Ø DATA 185,Ø,Ø,186,64,71,2Ø5,33,184,64,Ø,185,4
15Ø DATA Ø,186,14,1,2Ø5,33,184,Ø,76,2Ø5,33,18Ø,74
16Ø DATA 187,77,3,177,4,211,235,67,2Ø5,33,188,77,3,235,181
```

ULTIMA IV (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Caractéristiques jouables pour ULTIMA VI - par Guillaume
PERNOT 3Ø OPEN "O",#1,"utrainer.com":C=Ø
4Ø FOR I=1 TO 144
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT I
1ØØ IF C<>14771 THEN PRINT"ERREUR":CLOSE #1:KILL"utrainer.com"
11Ø SYSTEM
12Ø DATA EB,7D,9Ø,73,61,76,65,67,61,6D,65,5C,6F,62,6A,6C
13Ø DATA 69,73,74,2E,2Ø,2Ø,2Ø,ØØ,FF,FF,FF,FF,63,63,63,63
14Ø DATA B8,Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,8B,D8,B8,ØØ,42,33,C9,BA
15Ø DATA Ø1,ØA,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ,BA,1C,Ø1,CD,21,B8,ØØ
16Ø DATA 42,33,C9,BA,Ø1,ØB,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ,BA,1C,Ø1
17Ø DATA CD,21,B8,ØØ,42,33,C9,BA,Ø1,Ø9,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø4
18Ø DATA ØØ,BA,18,Ø1,CD,21,B8,ØØ,42,33,C9,BA,Ø1,ØE,CD,21
19Ø DATA B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ,BA,18,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21,B4
2ØØ DATA 4A,BB,8Ø,Ø3,B1,Ø4,D3,EB,43,CD,21,BC,8Ø,Ø3,EB,9Ø
```

MUDS

Editez votre sauvegarde avec un éditeur de secteurs:
offset 23 : mettez FF FF Ø7
offsets 134, 159, 184, 2Ø9, 234, 259, 284, 3Ø9 : mettez FF FF FF FF FF FF FF.
(Guillaume PERNOT)

LOMBARD RALLYE

Prenez un de vos pilotes que vous avez sauvegardé sous le nom "*.SAV" et éditez-le avec PCTOOLS :

- Le premier octet représente le moteur soit 00 standard, 01 pour le v2 ohc et 02 pour le moteur v6.
- Le troisième octet représente les roues motrices soit 00 pour un 4x4 et 01 pour arrière.
- L e cinquième octet représente les options de phare soit 01 pour les spots, 02 pour les anti-brouillard et 03 pour les spots et les anti-brouillard.
- Le septième octet et le huitième représentent la somme d'argent disponible soit en hexadécimal E703 (c'est à dire 999).
- Le neuvième représente le nombre de rallye gagnés.
- A partir du onzième octet il s'agit des dégats sur la voiture :

1er la carrosserie.
1x00 plus loin : 2ème les suspensions.
1x00 plus loin : 3ème le moteur.
1x00 plus loin : 4ème les pneus.

- Au dix-neuvième octet, il faut mettre un 05 pour pouvoir faire le rallye en entier à condition d'avoir déjà au moins une victoire c'est à dire à l'octet 9.

- Le vingt-et-unième octet correspond aux interviews soit 00 pour ne pas avoir le droit d'interview et 01 pour autoriser aux interviews.

Le reste du fichier ne nous concerne plus, mais il vaut mieux vous entraîner avant de jouer car le temps reste limité. Bon rallye...
(Stéphane DECOOT)

THE SAVAGE EMPIRE WORLDS OF ULTIMA

Dans un premier temps, rappel de choses élémentaires :

- Fabrication de la poudre (gunpowder):

Il faut du soufre (sulphur), du charbon (charcoal) , et du nitrate.

• pour obtenir le soufre, aller aux alentours des ruisseaux de lave en fusion qui se trouvent près du village Jukari : on y trouve des mares de soufre bouillonnantes. Utiliser l'espèce de passoire (on la trouve dans le labo du Professeur Rafkin) dessus: on obtient dix mesures de soufre.

• pour obtenir le charbon, utiliser n'importe quel arbre : on obtient une branche. Il suffit ensuite d'utiliser un feu (campfire, oven, firepit, etc...) dessus, et on obtient dix mesures de charbon.

• pour obtenir le nitrate, aller dans une des nombreuses cavernes d'Eodon : on y trouve de nombreuses concrétions cristallines multicolores. Les utiliser : on obtient dix mesures de nitrate.

• mélanger le tout en proportions égales dans un mortier (mortar), ou une pierre à moudre (grinding stone) et l'utiliser : voila enfin la mixture tant convoitée !

- Fabrication des grenades :

Il faut un pot de terre cuite (hard clay pot), une bande de tissu goudronné (tarred cloth strip), et cinq mesures de poudre.

• pour faire un pot de terre cuite (mais on en trouve aussi de tout prêts dans les villages), il faut d'abord se procurer un bâton à creuser (digging stick), et aller l'utiliser au bord d'une rivière : on obtient une mesure de terre (clay). Utiliser cette dernière lui donnera la forme d'un pot (soft clay pot), il suffira alors d'utiliser un feu quelconque dessus pour obtenir un pot de terre cuite.

• pour obtenir une bande de tissu goudronne, prendre un morceau de tissu (cloth) et utiliser un couteau ou des ciseaux dessus : voila dix bandes de tissu. Chercher alors une mare de goudron (tar pit) et l'utiliser sur les bandes de tissu. Et voilure !

• pour faire enfin la grenade, utiliser une bande de tissu sur un pot de terre cuite, en s'étant assuré d'avoir sur soi assez de poudre (cinq mesures par grenade).

- Fabrication des fusils :

Il faut des tiges de bambou (bamboo sticks), être dans le labo de Rafkin et bien sur de la poudre pour les utiliser !

• pour trouver les tiges de bambou, aller a l'est de la ville Tichticatl, et continuer jusqu'a un endroit où ces plantes poussent en abondance. Utiliser un couteau dessus, plusieurs fois si nécessaire : on obtient des tiges.

• aller ensuite au labo de Rafkin, au sud est du village Kurak, et parler a Rafkin des fusils (rifles) : il se chargera de les fabriquer.

• pour les charger, utiliser de la poudre dessus : une mesure par coup (penser à les recharger entre chaque coup).

Le but du jeu : Unir les tribus de la vallée d'Eodon contre les Myrmidex, créatures très agressive et extrêmement dangereuses... Pour ce faire, il faudra convaincre un par un les chefs de tribu (la plupart du temps opposés à cette idée) en acceptant et en remplissant une mission.

- Les YOLARU. Le chef ne demande qu'une chose : qu'on lui ramène dix épées d'obsidienne de la ville Tichticatl. On peut les y acheter, ou simplement les piquer dans l'armurerie du grand chef local...

- Les HAAKUR. Le chef demande qu'on lui ramène le bouclier de son fils, disparu alors qu'il tentait d'exterminer les araignées qui déciment les rangs des Haakur. La caverne des araignées est la plus au sud de leur région. Ne pas oublier de prendre quantité de torches avant de s'y aventurer : c'est la seule façon de lutter efficacement contre elles, en enflammant leurs toiles. Fouiller tous les recoins de la grotte : il y a plusieurs boucliers ordinaires, mais pas de panique, le bouclier du fils du chef est bien reconnaissable.

- Les DISQUIQUI. Le chef Disquiqui en a assez de voir ses guerriers boulottes par un Tyrannosaurus Rex qui rode au sud est de son village, et il fournit une cloche et quelques outres d'un breuvage infect : il s'agit de fixer les outres sur une lance (spear) et d'attaquer le T-Rex avec... Une fois le gros saurien endormi (le breuvage est VRAIMENT infect !), ce sera un jeu d'enfant de lui fixer la cloche autour du cou .

- Les JUKARI. Le jeune chef veut récupérer les peaux sacrées (hides) de sa tribu, qui se trouvent a l'est du village, dans une grotte. Le hic, c'est que des ruisseaux de lave en fusion en barrent l'accès... Pour les franchir, il suffit de se munir de l'extincteur (extinguisher) que l'on trouve dans le labo de Rafkin, de l'utiliser sur les ruisseaux que l'on veut franchir, et de se dépêcher !

- Les SAKKHRA. Il faut les débarrasser d'un Tyrannosaurus Rex (encore un !) qui hante une mesa, au sud des Barrab. Pour cela, accéder à la mesa qui surplombe l'animal en la contournant par la gauche : un gros rocher se trouve à la verticale du monstre. Placer une grenade derrière le caillou, attendre qu'il tombe en écrasant le dino... Et voila le travail!

- Les BARRAB. Le fils du chef (encore un !) est mourant, pour le soigner, un seul remède : le bulbe d'une plante bizarre, qui ne pousse que sur une mesa au Nord du village. C'est la plus grande d'une série de trois, et seul un étroit passage y mène... Mais il est bloqué par un très gros arbre. Pour en venir a bout, placer une grenade à côté : l'arbre s'effondrera et laissera le passage. Quant à la plante étrange, c'est en fait une sorte de plante carnivore qu'il faut d'abord combattre et tuer avant d'en récupérer le bulbe.

- Les BARAKO. Un gros singe blanc vient d'enlever la fille de la chef des Barako, et, 8 surprise, il faut la délivrer...

THE SAVAGE EMPIRE WORLDS OF ULTIMA (SUITE)

Aller au nord ouest du village en suivant constamment la rivière sur sa rive gauche : on arrive à une chute d'eau qui couvre partiellement l'entrée d'une grotte. Un gros rocher surplombe la chute, lancez une grenade et il tombera dedans en bloquant le cours de l'eau. Le passage ainsi libère, il ne reste plus qu'à suivre ce chemin qui mène jusqu'en haut de la mesa, et à tuer le gorille qui retient la fillette prisonnière.

- Les PINDIRO. La chef des Pindiro ne désire rien de particulier, et il suffit de parler avec elle pour la convaincre de se joindre à l'union des tribus.

- Les URALI. La tribu Urali souffre de l'accession au pouvoir de DARDEN, et bien qu'il soit le nouveau chef, son autorité est secrètement contestée par le Shaman... Seule l'emprise qu'il a sur le dieu Motazz lui permet de conserver son pouvoir. Pour libérer le dieu, il faut trouver la grotte où son idole a été dissimulée par Darden (il n'y a que deux grottes au village Urali). Pour ramener la statue a la vie, utiliser l'appareil photo juste à côté : l'éclair du flash la sortira de sa torpeur. Le dieu ira alors tout seul reprendre sa place, au milieu d'un cercle de feu dans le village! Les gardes du village (Uraguards) cesseront de tirer à vue sur le groupe d'aventuriers, délivrés de leur crainte de Darden, et le Shaman promu nouveau chef du village, ne demandera plus qu'une seule chose pour accepter de se joindre a l'union des tribus: la mort de Darden. Ce dernier se trouve dans la deuxième grotte, où est détenue Aiela. Pour le faire venir, ouvrir la porte de la prison et il apparaîtra... Un assez bref combat doit en venir a bout.

- Les KURAK. Le chef Kurak désire simplement voir sa fille Aiela libérée : elle est détenue par les Urali.
- Les TICHTICATL. Leur chef légitime, Moctapotl, a été chassée du pouvoir par son cousin, aidé en cela par un mystérieux étranger appelé Zipactriotl (transcription Tichticatl de Spector, vrai nom d'un savant allemand exilé comme vous dans la vallée d'Eodon). Ce savant a découvert le secret d'une cite mystérieuse, et en a ramèné deux champs de force qui les protègent, lui et le chef usurpateur. Pour venir à bout de ces protections, il faut détruire la source qui les alimente en énergie, et qui se trouve dans la cité perdue...
Pour ouvrir l'accès à cette cité, il faut d'abord se munir d'une tête en or que l'on trouve dans le trésor de Tichticatl (juste a cote de la salle du trône), et d'un cerveau en cristal que possède Fritz, ancien compagnon de Spector qui s'est enfui, et qui vit maintenant au nord est de la tribu Pindiro (il possède aussi une trentaine de balles de fusil).
Retourner ensuite Sur la mesa où poussait la fleur étrange des Barrab, et la suivre jusqu'à l'extrême nord : on y trouve un porte gemme (gem holder). Utiliser dessus la gemme géante que Aiela a en sa possession, la porte de la cité mystérieuse (Kotl) s'ouvre, au sud est de la grande plaque de teleports (tous les teleports de la vallée mènent à cette plaque). En bas de l'escalier, quand on descend dans la cité, se trouve un automaton doré: utiliser sur lui la tête en or, il s'animera et s'intégrera au groupe d'aventuriers (quelque soit le nombre). Il suffira alors de lui parler des portes (doors) pour qu'il ouvre tous les accés a la ville.
Dans la ville, chercher des bâtons noirs (black staff) assez efficaces contre les Myrmidex, des engins (devices) qui ont a peu près la même utilisation que les grenades, un autre engin (qui lui, est muni de huit petites loupiotes sur son contour), et la salle de contrôle des générateurs de la cité. Dans cette salle, chercher le tableau de contrôle et le détruire (quelques coups de hache ou d'épée y suffisent, mais attention ! Il explose !). La cité s'éteint alors, l'automaton meurt; et Spector, n'étant plus influencé par des forces étranges, joint le groupe d'aventuriers pour se racheter de ses fautes passées. Sortir de la ville au plus vite (elle commence a s'effondrer !).
De retour a Tichticatl, l'usurpateur a été assassiné, Moctapotl a repris sa place - et il est d'accord pour se joindre a l'union des tribus.

Il ne reste plus maintenant qu'à fabriquer le Tambour de la jungle (Jungle drum) qui battra le rappel de toutes les tribus:
Il faut des peaux de tigre à dents de sabre. Pour s'en procurer il suffit d'en tuer un et de le dépecer (utiliser couteau sur cadavre du tigre), mais on en trouve aussi de toutes apprêtées dans les cases des villages. Aller ensuite sur la colline du Tambour (Drumhill), au Nord de Tichticatl, ou se trouve un original qui se fera une joie de fabriquer un enooooorme tambour...

Et voila ! Y'a plus qu'à utiliser le Tambour pour appeler toutes les tribus a s'unir contre les Myrmidex, et aller régler leur compte à ces horribles bestiaux !

Une fois le tambour utilisé, toutes les tribus vont se joindre au groupe d'aventuriers, et entamer le combat (scènes d'animation), le jeu reprend dans l'antre où il faudra se diriger vers la reine Myrmidex à l'aide du device à huit cotes qui est en fait une sorte de boussole qui indique la bonne direction à l'aide de ses loupiotes.
Arrivé à la reine, la tuer, emprunter le passage qu'elle bloquait : on accède à la pierre noire géante qui rendait folles les Myrmidex. Détruire la pierre est assez simple, il suffit d'une grenade, et boum !

Le jeu est maintenant terminé... Il ne vous reste plus qu'à vous jeter sur Ultima VI.
(ANIK RIGAUD)

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES





SEGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000



NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM

MEGADOSSIER : ADVENTURE ISLAND SUR PC ENGINE

71 TESTS

A BOY AND HIS BLOB • ACE OF ACES • ADVENTURE OF GERUBI • ALIEN STORM • ARCUS ODYSSEY • BATTLE UNIT ZAOTH • BLOCK OUT • BO JACKSON • BOMBER BOY • BURGER TIME • CAPTAIN SKYHAWK • CASTLELIAN • CASTLEVANIA 2 • CENTURION • CHOPLIFTER II • FAERY TALE • FANTASIA • FANTASY ZONE • FASTEST 1 • FINAL SOLDIER • FORGOTTEN WORLDS • F1 CIRCUS 91 • GOEMON FIGHT • GRIFFIN • HALLEY WARS • HARD BALL • JACK NICKLAUS • KING'S BOUNTY • MAGICAL GUY • MARVEL LAND • METAL STOKER • MICKEY'S DANGEROUS CHASE • MIKE DITKA • M1 ABRAMS • NHL ICE HOCKEY • PC KID II • POPILS • POWER 11 • THE PUNISHER • RACING SPIRIT • RAIDEN TRAD • RAYXAMBER II • ROCKMAN WORLD • RUBBER SAVER • SAINT SWORD • SPEEDBALL • SOCCER • SOLSTICE • SPIDERMAN • SPLASH LAKE • SPRINGGAN • STARFLIGHT • STORMLORD • STREET SMART • STREETS OF RAGE • SUMMER GAMES • SUPER R-TYPE • SUPER SKWEEK • SUPER SPIKE V'BALL • TOUR DE TRASH • TRICKY • TURBO RACING • TURRICAN • VAPOR TRAIL • WAGALAND • WARBIRDS • WARRIOR OF ROME • WRESTLE WAR • XENON II

DES NEWS A

Alain Huyghues-Lacour



J'm Destroy

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

EDITO

On pourrait très bien commencer cet édito par une question bateau qui n'amènerait rien. On pourrait également dire: "Bonjour les mecs, vous avez passé de bonnes vacances?". Mais c'est tellement stupide, que seul Seb dans son immense bêtise aurait été capable de la sortir. On aurait également pu débuter par un truc du genre: "Ahhh, c'est bientôt la rentrée, j'espère que cette année vous travaillerez mieux à l'école". Mais non, on ne vous la fera pas. Avouez que pour être cool, on est plutôt cool avec vous. Deux mois, cré non de non! Cela fait deux mois que je vous ai pas causé. Bon diou que c'était difficile. Triste mois de juillet, la rédaction était vide. Personne n'était au journal. Pendant que Moulinex était en Bretagne en train de se faire bronzer à coup de crachin, et que Ahl allait faire un tour en Amazonie (histoire de convertir les indigènes à ses coutumes ludiques) Michel organisait un concert de synthés, style new age remix baba cool et Marc cogitait comme un fou sur un nouveau magazine. Eh ouais, vous avez bien entendu, Joystick et Consoles News auront désormais un petit frère: Joypad. Exclusivement consoles, Joypad sera pour vous et rien que pour vous.
En ce qui concerne Consoles News, ce mois-ci on vous a gâté: deux coups de cœur, un sur Megadrive et un sur NEC, en un seul numéro plus de soixante-dix tests, le record absolu depuis la naissance de Consoles News, des previews de folie avec les premières photos de jeux sur Mega-CD et des news tonitruantes qui restent le fleuron de toute la profession. Allez, je vous laisse et vous souhaite une bonne lecture.

Sayonara
J'm DESTROY

Ahhhh c'est comme ça, vous pensiez peut-être qu'avec les vacances on s'était reposé, les pieds en éventail sur un rocking-chair. Eh bien non, consoleux de tous poils. Il faut toujours et en permanence suivre l'actualité même si celle-ci se déroule pendant les vacances, savoir ce que les Japonais, les Américains et les Français qui commencent à développer sur consoles vont faire, regardez l'exemple de Loriciel qui adapte quelques-uns de ses jeux micro. Regardez, lisez, dévorez, vous allez être écœuré par tant de photos, tant d'annonces de sortie, tant de joie et d'allégresse. Même la nuit vous ne pourrez plus dormir sur vos deux oreilles. C'est fou...



Cal. 50

MEGADRIVE

Après l'annonce de l'arrivée prochaine, avant noël en tout cas, du Mega-CD, Sega et ses licenciés se sont vraiment pris la tête pour nous offrir des tonnes et des tonnes de previews.
Cal.50 de Visco est un jeu qui reprend le thème de Die Hard sur PC Engine. Armé d'une mitrailleuse qui ferait envie au plus balaise des héros du Vietman, vous vous aventurez à travers une jungle épaisse qui défile suivant un scrolling multi-directionnel. Tout en faisant gaffe aux divers soldats qui fonceront dans votre direction en tirant et en criant : "à mort, à mort", vous ramasserez des options

consoles news

S'EN CREVER LA PANSE



Ended Rain

qui transformeront votre mitraillette en véritable bazooka d'assaut. Bien fait mais sans grande originalité, Cal.50 devrait sortir dans les boutiques d'importation parallèle d'ici à la fin de l'année. Aucune date plus précise ne nous a été communiquée.
Bien moins connu que son prédécesseur qui existait déjà en arcade, **Ended Rain** vous installera dans la peau d'un gladiateur des temps modernes, de mèche avec une bande de rigolos pour faire sauter la galaxie Zeos.



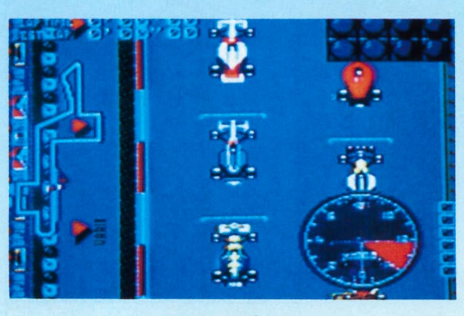
Out Run

Cette galaxie est en fait le repaire d'une bande d'extra-terrestres qui gonflent lourdement. Programmé sur une cartouche de huit mégas, chose de plus en plus fréquente sur cette console, Ended Rain se déroule suivant un scrolling multi-directionnel. Agrémenté par de jolies musiques et par des ennemis parfois impressionnants, ce jeu de tir apparaîtra en version définitive vers la fin du mois d'octobre.
Après son excellente conversion sur PC Engine, Sega remet ça en adaptant **Out Run**, la plus célèbre course de voiture sur Megadrive. Au programme de ce fantastique jeu d'arcade, trois musiques décoiffantes, une bonne animation et une impression de vitesse parfaitement bien rendue par les bords de la route qui défilent à vive allure. Pour arriver à la fin du circuit, vous avez plusieurs possibilités. Au bout de chaque partie du circuit, vous pourrez virer à droite ou à gauche et ainsi découvrir une nouvelle course à chaque fois. Très certainement disponible au moment où vous lirez ces lignes, Out Run est un jeu sur lequel il faudra compter.
Golden Axe II est actuellement en cours de préparation sur Megadrive. Bien plus impressionnant que le premier volet de cette aventure épique, Golden Axe II vous fera non seulement découvrir de nouveaux paysages, mais également de nouvelles armes secrètes complètement démentes. Le dragon cracheur de feu carbonisera sur place tous vos adversaires dans une gerbe de fumée



Golden Axe II

incandescente. Mis à part cela, le jeu se déroule à la façon du premier épisode, un scrolling horizontal vous entraînant à chaque fois toujours un peu plus loin dans le jeu. Sortie annoncée avant la fin de l'année. Et encore un hit en perspective, un...
A vos marques, prêt, partez. C'est ainsi que commence **F1 Grand Prix**, une course de Formule Un qui vous entraînera dans les méandres du championnat du monde. Au total seize courses vous sont proposées. Du grand prix d'Australie au grand prix de Grande Bretagne en passant par le grand prix des USA et du Japon, tous les plus grands circuits du monde seront présents dans cette simulation. Entièrement vu du dessus, F1 Grand Prix ressemble plus à F1 Circus sur console NEC qu'à Super Monaco GP. Hyper rapide au niveau de l'animation, ce jeu pourrait bien créer une surprise lors de sa sortie prévue pour Noël (comment, pour Noël? Oui, vous avez bien lu).
Slap Fight de Naxat Soft est à nouveau un Shoot'Em Up à scrolling vertical qui n'utilise que les trois quarts de l'écran. A cet égard, je me demande bien pourquoi sur cette



F1 Grand Prix



Musya



Wonder Boy

console 16 bits, les progameurs semblent difficilement capables de réaliser un jeu de tir utilisant le plein écran. Seul Aleste, Verytex (tiens, encore lui!) et Tiger Heli gèrent l'écran entier. Si vous avez une réponse, prière de me contacter de toute urgence à la rédaction. Merci d'avance. Sachez quand même que l'action de Slap Fight se déroule sur un total de sept niveaux et que ce jeu est adapté d'un jeu d'arcade du même nom.
Encore et toujours sur Megadrive, **Musya** (à ne pas confondre avec Musha qui n'est autre que la version américaine d'Aleste) est pour l'instant un jeu complètement inconnu. Mais comme mes petits doigts ont toujours une longueur d'avance sur le reste de la galaxie, je peux vous garantir qu'il ne le restera pas très longtemps. Même si on peut ne pas être convaincu par les graphismes ressemblant à ceux de Midnight Resistance, le jeu et l'action risquent fort de vous passionner. Dans la peau d'un guerrier tout de métal vêtu vous devrez casser un maximum d'aliens avant d'aller niquer l'adversaire de fin. Pur jeu d'arcade, Musya utilise des scrollings multi-directionnels sur plusieurs plans dans pratiquement chacun de ses niveaux. Malheureusement aucune date de sortie n'a encore été annoncée.
Avec **Wonder Boy V**, vous allez une fois de plus faire marcher vos réflexes pour



Out Run

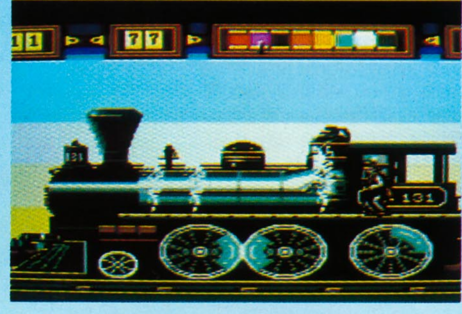
guider notre célèbre aventurier à travers les paysages qu'il traversera. Armé de sa petite épée, il tapera, frappera sur tout ce qui bouge. En ramassant des pièces d'or, il pourra tout de même changer d'armement et se procurer quelque chose de plus solide. Surtout qu'il n'est pas prêt de voir le début de la fin de cet excellent jeu d'action/aventure. Un vrai régal en perspective. Ce jeu devrait selon toute vraisemblance être disponible dans le courant du mois d'octobre.
Voilà, pour la Megadrive c'en est désormais terminé, du moins pour ce mois-ci. Restons chez Sega et allons de ce pas faire un petit tour du côté de la Master System.



Back to the Future III

MASTER SYSTEM

Pas beaucoup de titres en attente sur cette bécane. En fait un seul titre semble vraiment attirer tous les regards. Ce jeu c'est: BTTFIII. Pardon? Excusez-moi, en plus clair : **Back To The Future III**, Retour Vers le Futur III en français. Dans cette nouvelle aventure vous devrez aider Marty Mac Fly, l'éternel adolescent joué à l'écran par Michael J. Fox, à retrouver l'époque de laquelle il s'est enfui à bord de la De Loreal de son ami, Doc. Alors que toute l'action se déroule dans le Far West de l'année 1885, il faudra vous mesurer à de véritables gangsters pilleurs de banques et



Back to the Future III

prendre le train en marche pour atteindre les 88 miles à l'heure nécessaires à tous les voyages dans le temps. Je vous avais prévenu pour le peu de news sur Master System, alors ne m'en veuillez pas!

GAMEGEAR

Programmé sur une cartouche d'un méga par une équipe de Sega Japon, **Out Run** est en cours de finalisation sur Gamegear. Bien sûr moins riche que la version Megadrive qui, elle, se rapproche nettement plus du jeu d'arcade, Out Run reste cependant sur Gamegear un

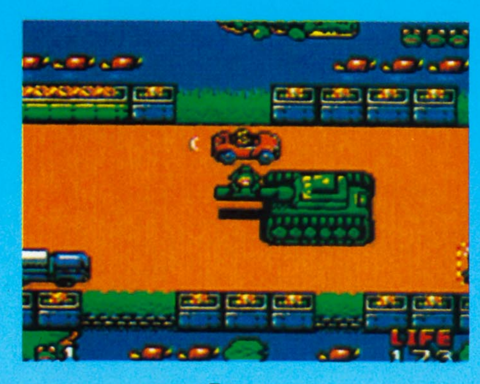

Out Run

jeu merveilleux. On y retrouve ainsi les principales qualités qui ont fait la réputation de cette course automobile. Sa sortie en France en importation parallèle devrait survenir au tout début du mois de septembre. Possesseur de portable Sega, préparez vos porte-monnaie, le jeu en vaut la chandelle.
Déjà réalisé sur Megadrive, **Rastan Saga** se verra également converti sur la Gamegear. Embringué dans une histoire à la mords-moi-le-nœud dans laquelle vous devez buter les forces du mal, vous dirigez un valeureux guerrier tout droit sorti de la préhistoire. Armé de son épée ou de sa hache, Rastan devra traverser des régions inhospitalières bourrées d'ostrogoths et de crapules en tout genre. Réalisé sur une cartouche de deux mégas, Rastan Saga ne suit absolument pas le déroulement de son homologue sur Megadrive. Plus joli graphiquement mais surtout bien plus maniable, Rastan Saga devrait au même titre que Mickey Mouse ou que Shinobi se retrouver parmi dans le top cinq des jeux sur cette machine.
En ce qui concerne **Arliel**, les choses sont nettement moins complexes même si en réalité elles le sont plus. Je m'explique. Ce qui simplifie la vie dans Arliel (à ne pas confondre avec une marque de poudre à laver), c'est que le jeu est entièrement en Tong, on est donc pas prêt de le voir d'aussi tôt en France.


Rastan Saga

Par contre comme c'est un RPG (Rôle Playing Game, jeu de rôle en français bien de chez nous), il devient pratiquement injouable. Donc plus de questions à se poser, on a déjà tout dit. Cela me procure une joie vraiment intense de vous présenter **Frogger**, un jeu avec lequel je m'éclatais comme un fou lorsque je possédais un Oric 1, vous voyez, c'est déjà pas d'hier. En tant qu'éleveur de grenouilles, vous devez aider nos amis les bêtes (je déteste cette phrase) à traverser une route pleine de camions et de voitures lancés à toute berzingue et une rivière jonchée de troncs d'arbre. Certes assez ancien, il sera pourtant intéressant de voir ce que Sega aura fait de ce jeu. Attention messieurs, on vous tiens à l'œil!


Arliel



Frogger

PC ENGINE

En attendant les news hard et plus particulièrement le nouveau CD Rom prévu pour cette console, de nombreux jeux sont en préparation dans les ateliers des sociétés qui développent pour cette console.
Dans **Super Metal Crusher**, vous êtes à la tête de la toute dernière arme destructrice d'envahisseurs : le Metal Crusher, tout un programme! Au cours des différents niveaux de ce jeu, vous aurez l'opportunité d'affronter vos talents de chasseur intergalactique dans des salles formée par des labyrinthes. La meilleure technique pour vous débarrasser des cancrelats qui vous prennent la cervelle est de tirer un coup, voir ce qui se passe et de tout de suite se planquer derrière un pilier, ou derrière n'importe quoi pouvant vous protéger. Assez moyen au niveau des graphismes, Super Metal Crusher est loin d'être le jeu de l'année. Mais qui sait? Peut être qu'avec un peu de chance cette réalisation révélera des talents cachés. J'en doute, mais sait-on jamais?

GAME GEAR

LA CONSOLE PORTABLE EN COULEUR DE SEGA



OU QUE TU SOIS, C'EST PLUS FORT QUÉ TOI

CTM TORBAY
17, rue de Paris, 60600 Clermont

ETS. E. EPPE INFORMATIQUE
7 et 9, place Foch, 10000 Troyes

LIBRAIRIE PAPETERIE DUMIN
48, rue Faidherbe,
62201 Boulogne sur Mer

PIQUANT BUROTIC
DPT PIBI, 60000 Beauvais

ARKADOID
8, rue des Augustins, 57000 Metz

AUDITORIUM
10, rue du Temple, 89000 Auxerre

FORMULE INFORMATIQUE
39, place Delattre de Tassigny
68800 Thann

MEGASOFT
12, rue du Rampart, 68000 Colmar

MICRO BOUTIQUE
37, passage de l'Argue, 69002 Lyon

STE GAMES LYON
Centre commercial de la Partdieu,
69000 Lyon

BIRD'S
58, boyulevard Baille, 13006 Marseille

CALCULS ACTUELS
49, rue de Paradis, 13006 Marseille

CHARLEMAGNE
50, bld de Strasbourg, 83000 Toulon



DELTA LOISIRS
84, Jules Cantini, 13272 Marseille

GAME'S
67, bld maréchal Juin, 06800 Cagnes/mer

PHOTO LIBERTÉ
3, place de la Liberté, 83000 Toulon

R.C ÉLECTRONIQUE
53, rue Victor Hugo, 84000 Orange

SORBONNE INFORMATIQUE S.A.
44 rue Gioffredo, 06000 Nice

MICRO VIDÉO
3 cours Alsace-Lorraine, 33000 Bordeaux

BD VIDÉO
Place du Vieux Marché, 77130 Montereau

LANGUIN GAY
65, rue du cdt Bergé, 77100 Meaux

PHOTO VIDéO CENTER MAG PH
46 ter, avenue de la Résistance, 77500 Chelles

STE SARO
5, bld Voltaire, 75011 Paris

EDA INFORMATIQUE
Centre comm; du Bois des Roches
91240 Saint-Michel-sur-Orge

PHOTO CINE CENTER
30 ter, bld de Chaney, 93190 Livry Gargan

DVM INFORMATIQUE
9, place Guillaume le Conquérant, 76260 Eu

STE PICA
1, rue du Parc, 74100 Annemasse

TANDY
Centre Cial les Arcades,
01500 Ambérieu en Bugey

TEMPS X ANNECY
galerie Royal Center, 74000 Annecy

SEQUENCE NEYRIAL
3, bld Desaix, 63000 Clermont-Ferrand

AECCI
Le Ligure, ave. Delattre de Tassigny, 83600
Fréjus

POINT INFORMATIQUE
8, place Joseph Granin, 84120 Pertuis

DP INDUSTRIE/ZOOM 2000
ZAC petite Forêt, 59410 Anzin

ELECTRO LOISIRS/TANDY
5, rue de la Juiverie
51200 epernay

TELE QUI FUME
5 avenue Gambetta, 02000 Laon

DOM-TOM

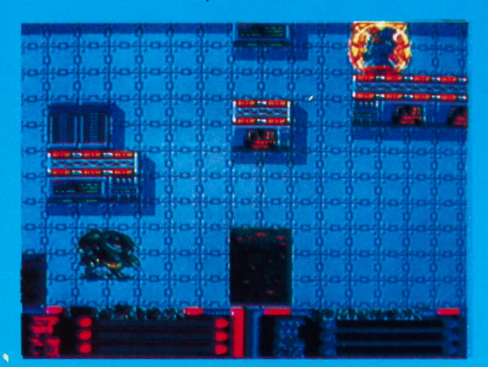
MICROSTOR Galerie Euro,
97490 Sainte-Clothilde

MICRO GAMES
22, rue Félix Guyon, 97400 Saint-Denis

STOR INFORMATIQUE
12, rue P. Aubert, 97490 Ste-Clotilde



Avec **Power Gate** ne vous attendez pas à des miracles non plus. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal est d'une bien piètre qualité en comparaison avec tous les autres jeux de tir dont la NEC est devenue une spécialiste. Les décors sont nuls, les sprites sont nuls et pas originaux du tout, le scénario est nul, mon petit frère est nul et même la grand-tante de Barnabé est nulle. Bref ce jeu est d'une pauvreté effarante. Ce jeu est prévu en France dans le courant du mois de septembre, alors attention, ne tombez pas dans le panneau et ne l'achetez pas parce que la pochette vous semble belle. Vous aurez été prévenus.



Super Metal Crusher



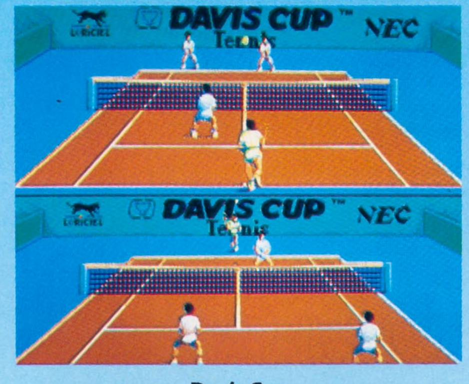
Power Gate

Avec **Marble Madness**, tout est bien différent. Issu des ordinateurs ludiques et de la borne d'arcade, ce jeu programmé à l'origine par Atari est bien près de faire des ravages. Alors que des décors escarpés scrollent suivant un mouvement vertical, vous devez à l'aide du joypad (ce qui à priori n'est pas très pratique, on préférerait nettement un trackball) diriger une boule. Pouvant aussi bien se jouer seul ou à deux, il faudra suivre de très près ce jeu qui loin d'être un navet pourrait bien attendre les summums au niveau du boxe office.
Time Cruise II est après Alien Crash et Devil Crush le troisième flipper disponible sur PC Engine. Apparemment bien moins original que les deux précédents, cette simulation devrait nettement plus ressembler à un flipper traditionnel, comme on en trouve dans les cafés. Avec la possibilité de gagner des balles supplémentaires, des bonus spéciaux et tout un tas de trucs méga-délirants, Time Cruise II est certainement moins anodin qu'on pourrait le croire. Sortie annoncée au Japon dans le courant du mois de septembre.
Complètement fou, **Dragon Egg** est un Shoot'Em Up tout à fait dans le style des petits dessins animés qui polluent les ondes hertziennes. Bien installé aux commandes de

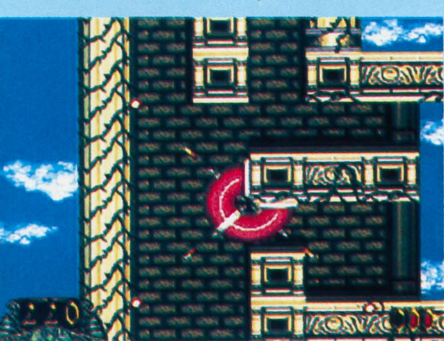


Dragon Egg

votre dragon à la mine plutôt sympathique, vous allez devoir sur une demi-douzaine de niveaux voler dans les airs pour détruire les forces du mal qui l'obstruent. Très rigolo dans sa conception et dans ses graphismes, Dragon Egg se déroule suivant un scrolling horizontal parfois sur plusieurs plans d'une excellente qualité. Assez surprenant, on a pas tous les jours l'occasion de piloter un dragon en chair et en os, ce Shoot'Em Up risque fort d'en surprendre plus d'un, au même titre peut-être que Super Long Nose Goblin dont nous vous avions entretenu le mois dernier (enfin, dans le dernier numéro!).
Après L'aigle D'or II, dont nous vous avions parlé le mois dernier, Loriciel nous assure de l'arrivée prochaine de **Davis Cup**, une simulation de tennis très complète. Au programme: entraînement contre une machine lanceuse de balle, pour vous mettre en train, petite partie contre un ou plusieurs amis (on peut jouer à quatre en même temps), compétition en défendant les couleurs de votre pays, choix du terrain (dur, terre battue, herbe), etc.. Retranscrit du ST et de l'Amiga, Davis Cup utilise un système de représentation graphique sur deux écrans bien séparés. Cette technique de représentation permet une bonne vision du jeu. Musicalement riche, avec son digitalisé, Davis Cup semble être un excellent titre. Reste à voir



Davis Cup



Mesopotamia

si le plaisir de jouer et si la précision des coups sont les mêmes que sur World Court Tennis ou Final Match Tennis, tous deux fantastiques à ce niveau.
Bien que le titre fasse penser à un wargame, **Mesopotamia** est un fait une sorte de jeu de tir dans lequel vous dirigez une espèce d'asticot qui peut manœuvrer dans toutes les directions, à la façon d'un ressort qui dévale les escaliers. Tout en longeant les plateformes et les murs sur lesquels votre engin peut se fixer, vous devrez amasser des bonus pour augmenter votre force de frappe. Un laser, puis deux, puis trois... Composé par un grand nombre de niveaux, ce titre a pour lui un peu d'innovation, chose de plus en plus rare à notre époque.
Avec **Browning**, on retombe dans le grand art. Chef d'un escadron d'élite, votre mission consiste à délivrer la planète Protek 42 de l'envahisseur Maldonien qui s'en est emparé. Regorgeant de richesses, cette planète est une voûte essentielle pour l'équilibre de la galaxie. Armé jusqu'aux gencives de couteaux limés, de grenades à partition et de lance-flammes spectaculaires, vous bastonnerez dur pour arriver à contenter vos supérieurs qui vous ont envoyé en mission. Excellemment exécuté avec des sprites de dimensions respectables, Browning est une sorte de Beat'Em Up à scrolling multi-directionnel. Sortie annoncée: un jour, avant la fin de l'année si les programmeurs ne se font pas hara-kiri avant!



Browning



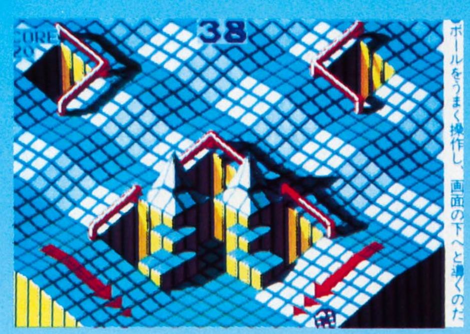
Pro Wrestle 2nd Bout

Pro Wrestle 2nd Bout est une nouvelle simulation de catch. Après Maniac Pro Wrestling plutôt décevant et Pro Wrestling qui ne cassait pas des briques non plus, Pro Wrestle 2nd Bout est sans doute le meilleur. Bien que d'une réalisation assez quelconque, cette simulation offre au joueur la possibilité de jouer à quatre simultanément. A deux chacun dans une équipe, ça doit franchement être hyper-fendard de se bourrer la gueule en se refilant des coups de poing, de pied,

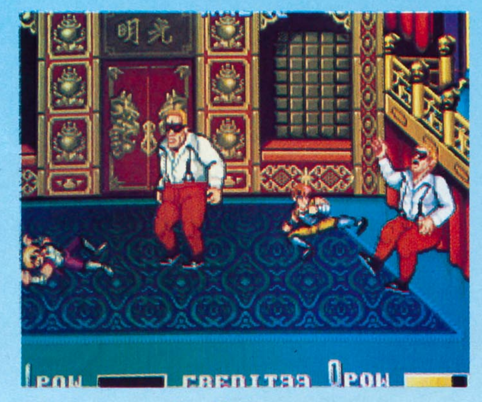
des coups de boule et toutes ces choses superbes qui font de la vie cet havre de paix! Théoriquement vous devriez trouver Pro Wrestle 2nd Bout vers la fin septembre sur tous les étals de vos revendeurs préférés.
Après sa récente arrivée sur Gamegear, **Magical Puzzle** (testé dans ce numéro) devrait également ne plus trop tarder à voir le jour sur PC Engine. Plutôt destiné à la GT, ce jeu de réflexion où vous devez libérer une princesse, en éliminant des pièces de formes différentes, vous tiendra en haleine pendant de longues heures. Si toutefois vous appréciez ce genre de jeu.



Magical Puzzle



Marble Madness



Double Dragon

CD ROM

Depuis quelques semaines déjà, on observe chez les éditeurs un regain d'intérêt de leur part sur ce périphérique. Matez donc un coup la liste qui va suivre. Vous comprendrez aisément de quoi il retourne.
D'entrée de jeu, on commence fort avec **Double Dragon II**. Hit parmi les hits en café, sur tous les micros et sur consoles sur lesquelles la première version de ce jeu a été adaptée, cette réalisation de Naxat sur CD Rom risque d'assurer un maximum de donf



Raiden

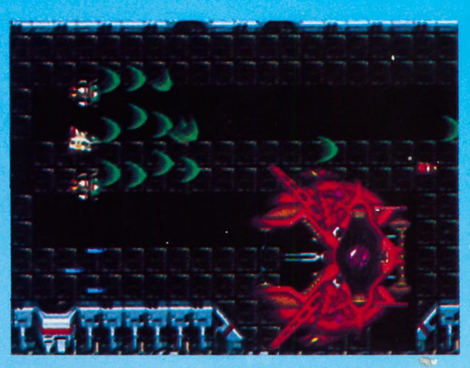


Rainbow Island

lorsqu'elle arrivera en France dans le courant du mois de décembre. Aux prises avec une bande d'ignobles trafiquants de drogue, vous et votre frère devrez combattre coûte que coûte pour réussir à accomplir votre tâche. Une nouvelle vedette en perspective.
Et un de plus. Après sa conversion fort peu probante sur Megadrive, **Raiden** devrait apparaître sur le CD Rom de la PC Engine. Toutefois, sur cette bécane, ce Shoot'Em Up classique se verra doté d'options inhabituelles et de dessins animés permettant de mettre un petit peu d'ambiance. Comme de bien entendu, l'action se déroule suivant le même sempiternel scrolling vertical, on retrouve toujours les mêmes monstres, qui comme à l'habitude viennent vous casser les pieds lorsqu'il s'agit d'accéder à un nouveau tableau. Le seul point vraiment positif de cette réalisation de Seibu reste le son, qui allume à fond les oreilles de ses auditeurs.
Alors que sur PC Engine on a déjà eu l'occasion de s'éclater à Parasol Star, la troisième partie de Bubble Bobble, **Rainbow Islands**, l'épisode intermédiaire est en préparation. A l'aide de vos arc-en-ciels, vous devrez délivrer une dizaine de mondes différents. Chacun de ces mondes comporte des thèmes précis. Ainsi vous pourrez aller dans le monde de la guimauve, celui des jouets, etc... Pur jeu de plateformes, Rainbow Islands est un jeu qui possède ses fans. En ferez-vous partie? Tel que je vous connais, y a aucun doute là-dessus.
Tout comme Rainbow Islands, **Bonanza Brothers** est une adaptation de la Megadrive. Dans la peau d'un cambrioleur de pacotille, vous devez voler des cartes magnétiques, des lingots d'or, ouvrir des coffres-forts dans les banques. D'un graphisme assez surprenant, Bonanza Brothers est un des rares jeux en CD qui peut se jouer à deux. Pour ce faire, l'écran est divisé en deux parties, chacun dirigeant son bonhomme indépendamment de l'autre. Assez rigolo dans son déroulement, ce n'est malheureusement pas lui qui vous fera décoller les pieds du plancher des génisses!
Ça devient une manie ou quoi? **Zero Wing** est encore un jeu issu de la Megadrive et converti au CD Rom de la PC Engine. Pilote de vaisseau cosmique à vos heures perdues, vous êtes engagé dans une lutte cosmique contre des pourritures de gredins qui veulent dominer le monde. En tout, la lutte se poursuivra sur huit niveaux. De temps en temps, en cartonnant un alien, vous pourrez voir votre vaisseau customisé par des triple tirs en rafale ou par des triple tirs à tête chercheuse, de loin les plus efficaces. Suivant à la trace le jeu d'arcade du même nom, Zero Wing ne décevra pas les adaptes du shooting aux missiles.



Bonanza Brothers



Zero Wing

Aussi bien que puisse être **Dragon Quest IV**, un jeu de rôle Made In Japan, on aura certainement beaucoup de mal à tout piger du premier coup. Non pas que nous sommes plus bêtes qu'eux, loin de là, mais disons simplement que l'on aurait de grosses difficultés avec la langue utilisée ici. Imaginez-vous que même les icônes sont en ancien Perse! Dingue, non? Mis à part cela, il est quasi certain que ce RPG est brillant, mais bon, nous on fera comme si on était pas au courant.
Enfin et pour en terminer avec ces titres sur CD Rom, notons l'adaptation prochaine de **Prince Of Persia**, un jeu réalisé à l'origine par le même auteur que Karateka sur Apple II (pour les anciens). Vous devez délivrer une princesse prisonnière du pacha local. Vous avez en tout une journée pour trouver la solution de l'énigme et délivrer votre bien-aimée.
Mi-arcade mi-aventure Prince Of Persia est un jeu qui



Dragon Quest IV



Prince of Persia

enthousiasmera tous les amateurs d'animation. En effet, ce qui fait la force de ce jeu, c'est sans aucun doute sa remarquable complexité au niveau des mouvements et des déplacements des personnages. Compatible avec le nouveau CD Rom, Prince Of Persia devrait voir le jour vers la fin octobre.

SUPER GRAFX

Après 1941 de Hudson Soft qui devrait être disponible à l'heure où vous lirez cette prose, les tant attendus **Galaxy Force II** et **Strider** ne devraient plus tarder. Mais ne voulant pas vous donner de faux espoirs, je ne vous indiquerai pas les dates annoncées.



Strider

SUPER FAMICOM

C'est promis, c'est la dernière fois, mais finalement, je n'y peux pas grand chose, moi. **Raiden** est une fois de plus présent avec nous, comme quoi le proverbe: "Jamais 203" c'est pas que pour les analphabètes. Ce n'est même pas la peine d'insister, si vous voulez connaître le contenu de ce jeu, référez-vous soit un peu plus haut, soit au test effectué sur Megadrive.
Super Aleste est un Shoot'Em Up assez impressionnant. D'abord parce qu'il est sur Super Famicom, déjà, même sans a priori favorable ça en jette, ensuite parce qu'il se déroule dans le sens vertical, ce qui est une première pour un jeu de tir sur cette machine, enfin parce qu'Aleste c'est pas n'importe quoi. Dans ce jeu vous trouverez une bonne partie de tout ce que les amateurs du style aiment trouver dans un jeu bien guerrier: des scrollings dans tous les sens, des animations rapides, des sons fabuleux et des bonus et des armes à ne plus savoir qu'en faire. Prévu pour la fin octobre, Super Aleste, c'est du bon.
Super Tennis devrait se battre avec Pro Soccer, une simulation de football inspirée de Kick Off que nous vous avions présenté il y a deux ou trois mois, pour être la première simulation sportive autre que le baseball et le golf disponibles sur la 16 bits de Nintendo. Arguant toutes les meilleures options qu'un tennis puisse proposer à un joueur, il faudrait juger sur pièces pour savoir si le coup droit en vaut le déplacement.
Lorsque **Lemmings** est sorti sur micro, c'était une véritable révolution au même titre sans doute que Populous en son temps. D'un concept totalement inédit, Lemmings est certainement un des tous meilleurs jeux de son époque. Les Lemmings, ce sont des petits êtres bornés et stupides qui ne savent pas faire deux choses en même temps. Pour sortir des grottes dans lesquelles ils sont enfermés, vous devrez les aider en leur assignant une fonction précise. Certains pourront creuser, d'autres faire stopper le convoi de Lemmings en marche, etc... pour éviter les pièges qui les empêchent de trouver la sortie. Génialement génial, Lemmings devrait apparaître sur vos écrans dès le début octobre, wait and see.

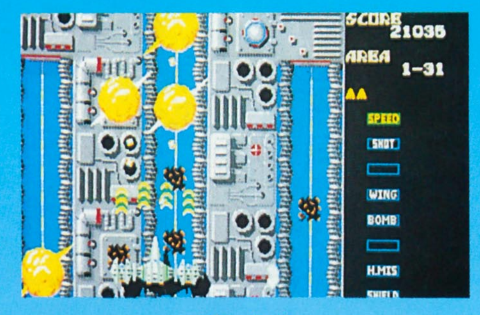
GAMEBOY

Malgré le nombre impressionnant de titres qui sortent par mois sur la portable de Nintendo, seuls deux titres nous sont parvenus.
Nemesis II est la suite de Nemesis, fallait pas être un grand rusé pour l'avoir trouvée, celle-là. Les amoureux des jeux japonais en auront certainement pour leur argent avec cette réalisation qui dépasse en tous points la première version. Des armes démentes, des scrollings géniaux, des monstres énormes qui remplissent tout l'écran. Bref Konami sur ce coup-là nous a fait la totale. Tant mieux...
Toujours de chez Konami, **Konami Golf** est une simulation d'un des sports les plus pratiqués au Japon. Tout en vous assurant d'avoir bien zyeuté l'indicateur de vent et l'emplacement du trou, vous devrez préparer méticuleusement votre swing pour ne pas vous planter. Doté de plusieurs parcours, Konami Golf est une petite réussite. Ahhh si vous aimez, dans le genre vous ne serez pas déçu.

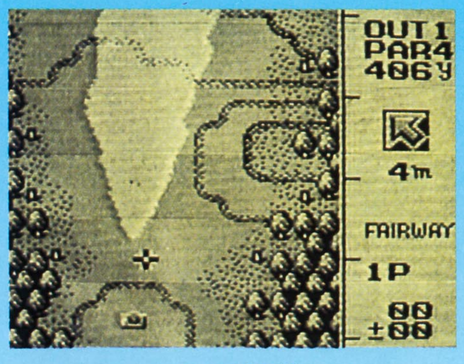
Voilà, c'en est maintenant terminé pour aujourd'hui, j'espère que vous en avez plein les loupiottes car moi je n'en peux plus, je tombe de fatigue. Allez, à demain. Euhh, pardon, à dans un mois.



Raiden



Slap fight



Konami Golf



Super Aleste



Lemmings

UN CD ROM POUR LA MEGADRIVE

Le 23ème Tokyo Toy Show a eu lieu dans la capitale japonaise, cet été. Cette fantastique exposition qui s'apparente au CES de Las Vegas ou de Chicago est le lieu privilégié pour l'annonce des grands événements de l'année en matière d'innovations techniques et ludiques. Tous les grands de ce monde en matière de jeux vidéo étaient présents, sauf Nintendo qui préférait faire bande à part en organisant lui-même ses propres expositions en avril et septembre de chaque mois.

Le plus grand événement de cette année sans nul doute possible est l'annonce de Sega de la sortie prochaine du CD-Rom compatible avec la Megadrive. Dernier né des usines de la marque en association avec JVC (un géant japonais de la Hi-Fi), ce CD-Rom est un véritable petit bijou de technologie qui associé à la Megadrive, nous promet de nouveaux jeux encore plus déments et encore plus incroyablement beaux qui ceux que l'on connaît déjà. Comment, vous ne me croyez pas? Ah oui, vous croyez peut-être, qu'on délire comme ça, histoire de dire. Ben non, vous avez tort, tort et cent fois tort.

La première chose qu'il faut savoir lorsqu'on parle du Mega CD Rom, c'est qu'il possède en plus du 68000 déjà compris dans la Megadrive un second processeur 68000, identique au premier sauf qu'il tourne à 12,5 Mhz au lieu de 7,6 Mhz, entièrement développé pour supporter de meilleurs graphismes et permettre une meilleure gestion d'écran. Avec le Mega CD Rom, une nouvelle ère est née.

Pour les rotations de sprites ou pour les zooms, qui reconnaissons-le, n'étaient pas le fort de la Megadrive, le CD Rom est là, frais et dispo pour mettre ces capacités au service du jeu, en fait dorénavant les deux processeurs travailleront en parallèle pour des performances encore plus mille fois supérieures (bon, dix fois supérieures, comme vous voulez!). Lors de l'exposition, et pour prouver les capacité de son nouveau bébé, Sega était fier de montrer le logo de la marque à l'écran tournant dans tous les sens, rétrécissant, s'agrandissant, zoomant à une vitesse prodigieuse. Lorsque NEC, précurseur en matière de CD Rom sur console, avait lancé son CD, une erreur de taille avait été faite, la mémoire tampon de 64K était bien faiblarde et de perpétuels accès disque ralentissaient considérablement le temps de chargement. Connaissant le problème, les ingénieurs de Sega se sont débrouillés comme des dieux pour nous garantir une mémoire tampon de six mégabits. C'est carrément délirant d'entendre des choses comme ça, enfin moi j'en suis complètement retourné! De plus comme si cela ne suffisait pas, Sega a introduit dans son périphérique l'un des plus rapides lecteurs disponibles à l'heure actuelle sur le marché. Complètement ahurissant.

D'autre part si entre deux jeux, vous désirez vous détendre en écoutant un peu de musique, histoire de vous relaxer les doigts qui auront été soumis à rude épreuve, il n'y a aucun problème. Prenez un CD musical de votre collection et insérez-le dans le lecteur, mettez sur Play et allongez-vous peinard sur votre pieu, la détente sera totale! D'une qualité sonore au dessus de bien des CDs audio, le CD Rom est là encore un véritable petit bijou de technologie laser et la plupart des fonctions d'écoute sont disponibles et accessibles grâce au Mega CD. En ce qui concerne la connectique, c'est d'une simplicité enfantine. Le Mega CD se branche sur le port d'extension de la Megadrive par la droite et se glisse en dessous de celle-ci pour former un ensemble compact d'un fort bel effet ma foi.



Mega cd








Lunar



Mega cd

LES JEUX

Aussi bonnes ces capacités techniques soient-elles, l'important, c'est le jeu. Et une machine démente sans jeux c'est comme qui dirait un cadre sans tableau et Sega là encore a mis tous les atouts de son côté. Pas moins d'une trentaine de sociétés sont déjà en branle pour développer leurs jeux avant la fin de l'année. **Nostalgia 1907** est un jeu d'aventure basé autour d'une enquête policière. Ce jeu dans lequel vous devrez vous astiquer les neurones pour trouver la solution de l'énigme offre une centaine d'écrans aux graphismes digitalisés variés et précis. Poser des questions, trouver les preuves, éviter de vous faire mener en bateau, tel sera votre lot dans ce jeu qui devrait être l'un des premiers disponibles sur Mega-CD.

Lunar de Game Arts sera le premier jeu de rôle. Malheureusement très peu de détails nous sont parvenus sur ce titre. Seule chose certaine, les scènes de combats seront parfaitement animées et le son est à la hauteur des nos plus folles espérances. **Nabunaga Vs Ieyasu** est un Wargame hallucinant où la place mémoire, le plus gros obstacle au développement de ce genre de jeu, n'est plus vraiment un problème. Dans la peau d'un seigneur du Japon antique, vous devez conquérir votre territoire et dominer le pays tout entier. Avec des décors hyper-précis et très détaillés, des cartes géographiques superbes, ce jeu de Game Arts gère à merveille les deux processeurs de la Megadrive et du CD-Rom.

Earnest Evans de Wolf Team devrait être le premier jeu d'arcade développé pour le Mega CD. Se déroulant dans les

années 1920, vous êtes dans la peau d'un aventurier du type d'Indiana Jones et votre but est de trouver un bouquin magique dans les profondeurs de la jungle péruvienne. Rencontrez Anette durant votre périple et sauvez-la des dangers qui rôdent. Totalement génial, Earnest Evans sera à coup sûr le jeu d'action référence sur ce support.

Voilà pour les premiers jeux qui devraient voir le jour en même temps que le CD Rom au Japon cet automne, les titres suivants eux devraient si tout se passe bien entrer en scène avant noël prochain (au Japon, je le répète). **Sim Earth** de Sega, une simulation de gestion terrestre, **Dark Wizard** de Sega, **3x3 Eye** de Sega, **Lies Of The Dragon** de Sega, **Super Gal's Panic** de Kaneko, **Lunar** de Game Arts, un jeu de rôle, **Yumini Mix** de Game Arts, **Shbaltz Silt** de Kogago Studio, **Crying Dragon** de Treco, **Valis II** de Treco un jeu d'action, **Cosmic Phantasy** de Telenet, **Alsrun Battle** de Human, **World Rally** de Visco, **Detonator Organ** de Hot B...

Bien évidemment, ne retenez pas tous ces titres, certains changeront très certainement à leur arrivée en France. Disponible au Japon dans le courant de l'automne pour un prix avoisinant les 2000 francs (50000 yens environ), le Mega CD est prévu en France dans le courant de l'année 1992. Ahhhh, comme j'aimerais déjà y être...



Ernest heaven

Nabunaga's



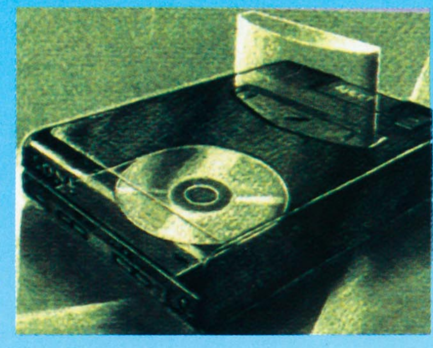
Nostalgia

SEGA S'OFFRE VIRGIN MASTERTRONIC

Sega vient de racheter Virgin Mastertronic, la société qui s'occupait exclusivement de la distribution des produits Sega dans la plupart des pays européens, dont la France. Cela est un très bon signe pour les fans de Sega. En effet, le fait que Sega prenne directement le contrôle de sa distribution en Europe signifie que le fabriquant japonais est vraiment décidé à mettre le paquet pour promouvoir sa gamme de consoles. Nous entendrons donc de plus en plus parler des trois consoles Sega, qui devraient prendre de plus en plus d'importance en France à l'avenir.

Il convient de préciser que la société Virgin Games, qui édite des jeux pour consoles et micros, n'est pas concernée par ce deal et qu'elle reste donc la propriété de Virgin.

PLAYSTATION



Lors du CES de Chicago, Nintendo a annoncé qu'il ne soutiendrait pas le le CD Rom développé par Sony pour la Super Famicom. Appelé PlayStation, cette machine sera en fait un CD Rom et une Super Famicom dans une même boîte.

Malheureusement, aussi discrets l'un que l'autre, Sony et Nintendo ne nous en pas dévoilé plus sur leurs projets. Les seules choses qui ont pu transparaître, c'est que Nintendo a décidé de boycotter la machine et que ni lui ni ses licenciés ne développement un seul titre dessus. Sony devra donc se débrouiller tout seul.

De son coté par contre, le géant japonais du jeu a signé un accord avec Philips pour qu'un CD-I puisse être connecté à une Super Famicom. Le Hadware est déjà terminé et le travail a déjà commencé. Super Mario, Donkey Kong, Zelda sont les premiers personnages mythiques de la marque qui verront le jour sur CD-I. Mais rien de tout cela avant le quatrième trimestre 1992.

L'ÉVÉNEMENT

HORS-SERIE
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

HORS-SERIE joystick
LE GUIDE DES CONSOLES

Consoles
NEWS

NEO GEO
LYNX
GX 4000
PC ENGINE • CD ROM
TURBO GT
SUPER GRAFX
MASTER SYSTEM
MEGADRIVE
GAME GEAR
NINTENDO
SUPER FAMICOM
GAME BOY

13 CONSOLES AU BANC D'ESSAI

TRUCS ASTUCES POUR GAGNER

LE 1ER GUIDE

497 JEUX TESTÉS SUR TOUTES LES CONSOLES

EN VENTE PAR CORRESPONDANCE

Utilisez le coupon de la page précédente.

ENCORE CINQ MEGA-TITRES SIGNES ELECTRONIC ARTS GARANTIS POUR VOUS EMBROUILLER LES NEURONES

Demandez votre greffe de cerveau aujourd'hui!

Ou bien faites la queue avec tous les autres joueurs et, comme eux, misez tout sur les nouveaux titres Megadrive de EA … Même votre santé d'esprit!

Tout commence avec "Blockout"™: le plus rapide, le plus fou, le plus énervant de tous les jeux-puzzle stratégiques en 3D. Même Eistein ne tiendrait pas le coup!

Avec "Centurion"™ vous êtes tout seul contre le monde connu… Heureusement pour vous cela se passe au temps des Romains et la plupart du monde est inconnu. Mais que ce soit sur mer, terre ou char, il vous faudra vous battre contre les Gaullois et les Barbares, san parler de ceux qui se disent de votre côté…

Dans "The Faery Tale Adventure"™ vous ne pourrez pas rester seul devant le Diabolique Nécromancien, c'est pourquoi vous serez trois frères entiers combattant en temps réel des ennemis multiples.

Par contre, dans "Might & Magic" - Gates to another World" vous êtes désormais huit personnages jouant des rôles différents. Ensemble, échappez aux 96 sortilèges diaboliques lors de 100 missions impossibles pour sauver le Monde de Cron.

Enfin, dans "King's Bounty"™, vous voilà une seule et même personne à nouveau. Mais maintenant il vous faut traverser 4 continents et participer à des centaines de batailles contre 25 créatures imaginaires absolument terrifiantes afin de remporter le fameux Sceptre de l'Ordre.

Essayez-les aujourd'hui et profitez-en pour commander votre camisole de force!

SEGA MEGA DRIVE



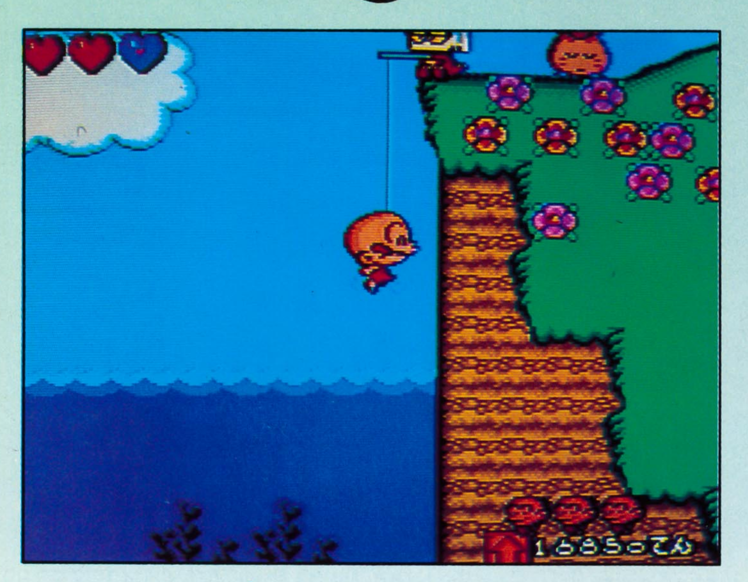

CENTURION
DEFENDER OF ROME™
BY KELLYN BECK AND BITS OF MAGIC
16 BIT
CENTURION
FAERY TALE
MIGHT & MAGIC
BLOCKOUT
KING'S BOUNTY
ELECTRONIC ARTS™

PC KID II

PC Kid (Bonk pour les intimes) est de retour pour de nouvelles aventures et c'est un véritable plaisir de retrouver ce petit héros qui est devenu la star numéro un de la console NEC, au même titre que Mario sur Nintendo ou Sonic sur Sega. Bonk est un petit homme des cavernes qui se sert beaucoup de sa tête. Ce n'est pas pour penser, car il trouve ça beaucoup trop fatiguant, mais il se sert de son crâne comme d'une arme. En effet, il n'est pas avare de coups de boule et ses adversaires ont beaucoup de mal à s'en remettre. Il peut donner un simple coup de boule en avançant, mais la méthode la plus efficace consiste à sauter pour retomber sur un adversaire la tête la première: bonjour les dégâts! Y a pas de doute, ils avaient une santé d'enfer, nos ancêtres des cavernes, car non seulement Bonk a la tête en béton armé, mais il possède une dentition qui mènerait les dentistes droit à la faillite, car il faut le voir grimper le long d'une paroi ou d'un arbre en s'accrochant avec les dents. Vous qui connaissez PC Kid comme votre poche, vous vous dites sans doute que cela n'est pas nouveau, puisque Bonk faisait déjà tout ça dans le premier épisode, mais ne vous inquiétez pas, il y a aussi du neuf. Par exemple, lorsque Bonk mange un jambon il se transforme en fille! Mais attention, elle est plutôt teigneuse, la nana, et notre héros ne perd rien de son efficacité lorsqu'il se transforme en PC girl. Bien au contraire, il projette des cœurs sur ses adversaires afin de les immobiliser et il en profite pour s'en débarrasser d'un bon coup de boule.



En fait, les innovations ne manquent pas dans PC Kid II. Tout d'abord, le jeu n'est pas linéaire et il est possible d'emprunter des itinéraires totalement différents pour traverser la plupart des niveaux. Il est important d'essayer tous les chemins possibles pour découvrir les plus intéressants, car certains parcours sont plus évidents que d'autres, soit qu'ils soient plus faciles, soit qu'ils contiennent plus de bonus ou encore des vies supplémentaires. Il y a bien d'autres nouveautés dans ce nouveau programme: des fleurs qui vous permet-

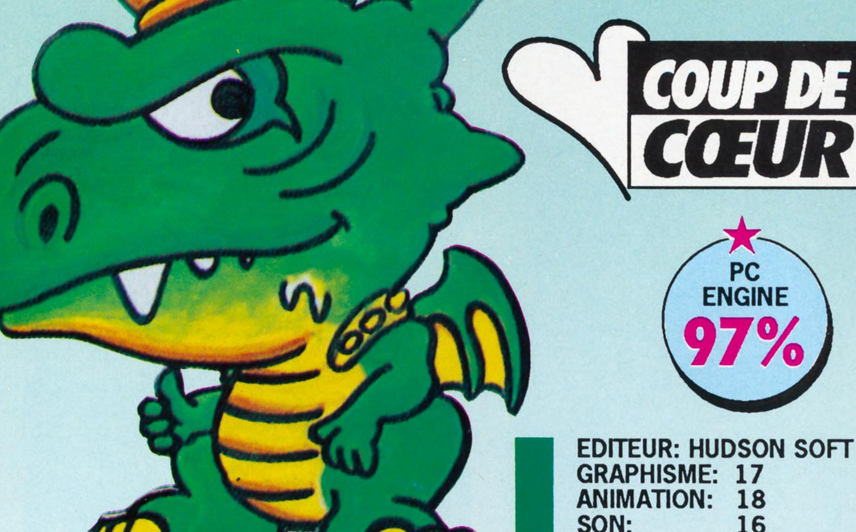




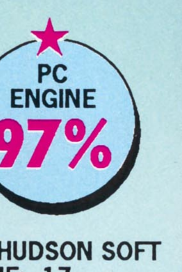
tent d'accéder à de très nombreux tableaux de bonus différents, des plantes que l'on peut déplacer à volonté ou qui changent de fonction quand on les frappe, ainsi que toutes sortes de créatures nouvelles. Les différents niveaux sont très variés, tant en ce qui concerne les décors que les problèmes spécifiques qu'ils posent. Les parcours sont semés d'embûches: on dérape sur la glace, on tourne sur des branches d'arbre, on saute de nuage en nuage et bien d'autres choses encore. PC Kid a fait de gros progrès depuis l'épisode précédent, car il peut désormais remonter des rivières à la nage ou se transformer en crabe pour passer dans d'étroits passages. Plus encore que le premier épisode, PC Kid II est un programme bourré de gags, qui surprend à chaque instant. Ce jeu est si riche que l'on ne risque pas de s'en lasser de sitôt tant il y a d'astuces à découvrir et de chemins à explorer. Bonk est si populaire auprès des possesseurs de PC Engine que plusieurs nouveaux programmes le mettant en scène sont déjà en développement. Espérons qu'ils seront aussi passionnants que PC Kid I et II.

Alain Kid-Lacour

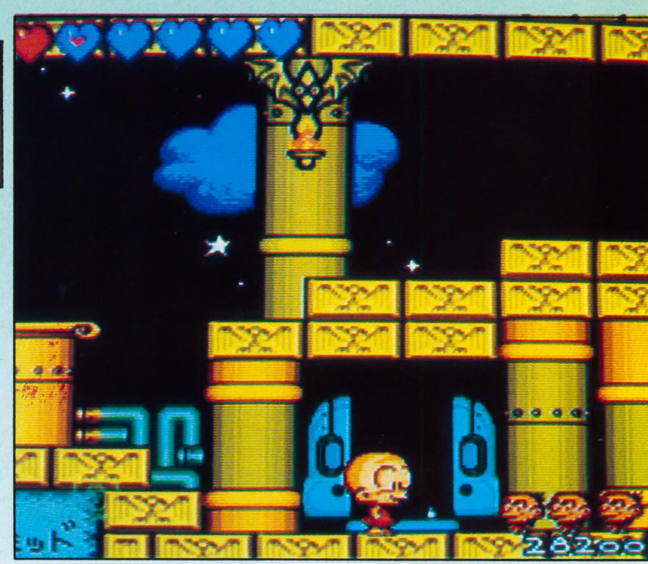




COUP DE CŒUR

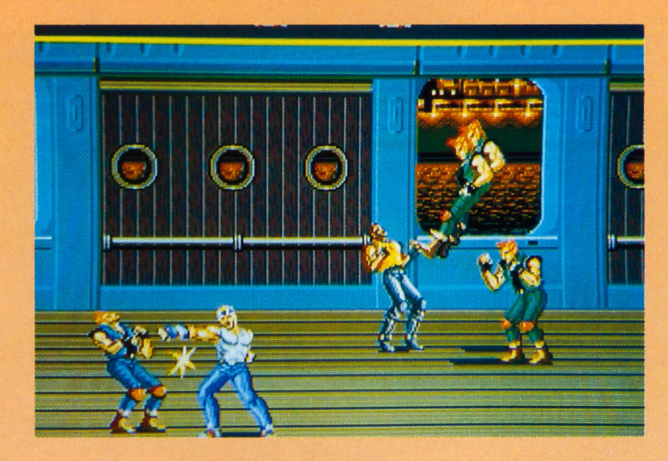


EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
SON: 16
MANIABILITÉ: 19



STREETS OF RAGE



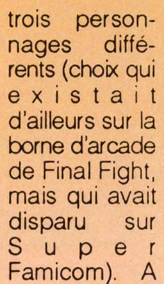


Dans la lignée des Streets Fighter, Street et autres Final Fight, Streets Of Rage est le dernier titre de chez Sega japon. Complètement re-pompé sur les titres pré-cités, ce jeu de baston comme on les aime tant dans les salles de karaté n'en est pour le moins pas dénué d'intérêt. Je dirais même plus pour dire, que Streets Of Rage est carrément un superbe jeu. Mais de suite comme ça, je m'envole vers des hauteurs et vous ne savez pas encore de quoi il retourne exactement. Ce n'est pourtant pas faute de ne pas vous avoir prévenu, puisque de ce programme nous vous en avions déjà parlé dans l'une de nos previews du numéro 17 de Joystick.

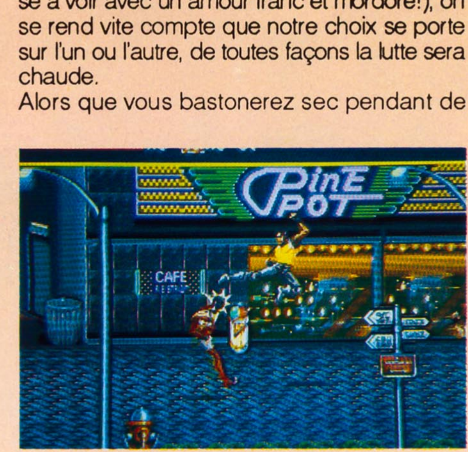
Totalement inédit, puisque conçu directement sur et pour la Megadrive, ce jeu de baston bien typique dans lequel vous devez cartoner, buter, éliminer, saccager, crapauter un maximum de nains abrutis (je veux parler des méchants, bien évidemment). Reprenant le même thème que Final Fight sur Super Famicom ou en arcade par exemple: la baston de rue où seule règne la loi du plus fort, SOR sort pourtant grandi de la comparaison. Car effectivement on peut comparer ces deux jeux, tant leur cheminement réciproque semble suivre la même lignée. En fait, à deux ou trois exceptions près ce sont exactement les mêmes.

La première exception est sans conteste est la possibilité de jouer à deux simultanément, chacun choisissant alors son joueur grâce à un menu de présentation avant que le jeu de débute pour de vrai. Vous avez le choix entre trois personnages différents (choix qui existait d'ailleurs sur la borne d'arcade de Final Fight, mais qui avait disparu sur Super Famicom). A force de jouer et malgré la différence de coups entre les trois combattants présents (Axel, un solide gaillard élevé au banania, Adam, un black aux biceps impressionnants et Blaze, une nana pas franchement catholique qui prend littéralement son pied lorsqu'elle coince ces opposants entre ses cuisses pour des parties de jambes en l'air qui n'ont pas grand-chose à voir avec un amour franc et mordoré!), on se rend vite compte que notre choix se porte sur l'un ou l'autre, de toutes façons la lutte sera chaude.

Alors que vous bastonerez sec pendant de

















longues heures pour arriver au bout des huit niveaux présents ici, des enfoirés de la pire espèce, punks post-apocalytiques tout droit sortis des meilleurs moments de Mad Max, rockers dégénérés, crapauds à deux francs, viennent vous provoquer, histoire de dire qu'eux aussi ne sont pas des enfants de joie, mais de cela personne n'en doutait un seul instant. Rien qu'à voir leur gueule complètement stone, on avait déjà compris qu'il ne valait mieux pas s'y frotter. Bien décidé à remettre de l'ordre dans la ville, vous décidez de partir coûte que coûte.

Outre le fait qu'à la fin de chaque niveau, vous devrez vous confronter à un boss de fin encore plus effrayant que ses sbires, sur votre route sanglante, vous aurez l'occasion de récupérer quelques ustensiles forts utiles pour éliminer plus radicalement encore ces salopards de dernière zone. Parmi ceux-ci, on compte des couteaux à cran d'arrêt, des tuyaux de plomberie et des battes de baseball en acier trempé. L'avantage que peut vous procurer ces différentes armes réside surtout dans le fait qu'elles peuvent s'utiliser à distance, ceci est certes moins jouissif que de laminer un punk odieux à grands coups de lattes dans la tête, mais reste tout de même un excellent moyen pour se faire respecter. Pour éliminer tout agresseur de l'écran et cela avec une grande efficacité, vous pouvez également appeler du renfort en pressant le bouton adéquat du joypad, une voiture de flic apparaîtra alors et balourdera de grosses rafales sur vos ennemis. Bien qu'au cours de l'action vous n'ayez pas vraiment le temps de vous attarder sur le paysage sachez tout de même que Streets Of Rage comporte huit niveaux qui vont entraîneront dans les rues d'une ville américaine au bord de la rupture, en bordure de plage, dans un port, sur un bateau en mer, dans une usine pour enfin arriver aux abords de la cachette du roi du crime que vous devrez tuer. Le second gros défaut de Final Fight toujours sur Super Famicom était un ralentissement de l'animation lorsqu'il y avait trop de personnages en même temps à l'écran. Avec Streets Of Rage il n'y a plus ce problème, puisque tout est parfaitement fluide et limpide. Même lorsqu'une dizaine voire une vingtaine de crétins vous agressent, le jeu reste toujours fidèle à lui-même. C'est-à-dire tout bonnement parfait. Ahhh oui, toute dernière petite chose avant de vous quitter, en version japonaise, Streets Of Rage se nomme Bare Knuckle. Rappelez-vous en, ça peut toujours servir.

J'm Destroy

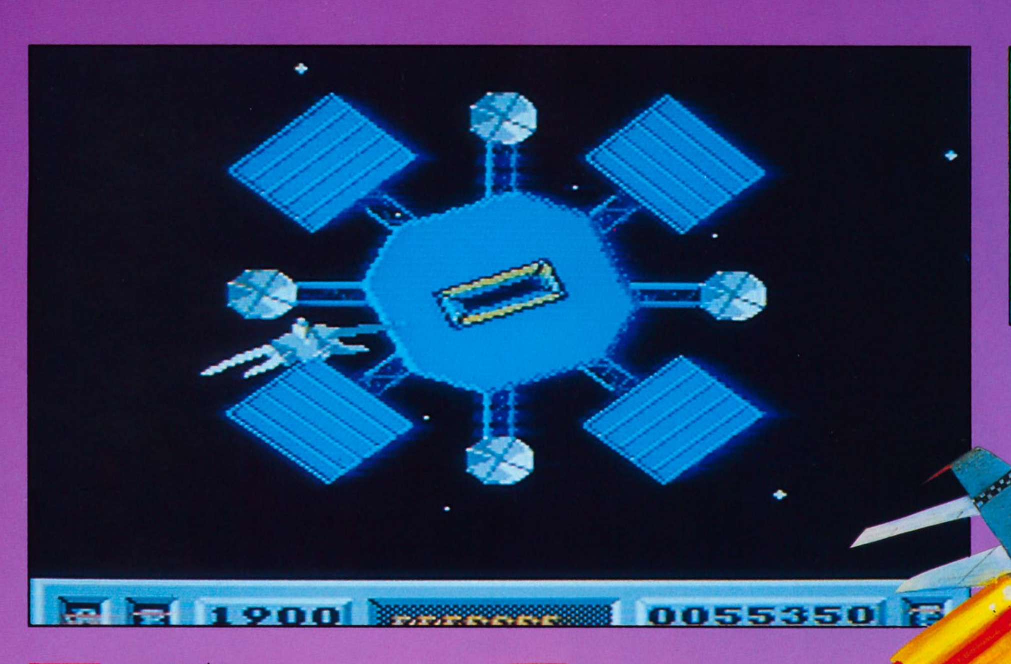






EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
SON: 18
MANIABILITÉ: 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 96%





CAPTAIN SKYHAWK

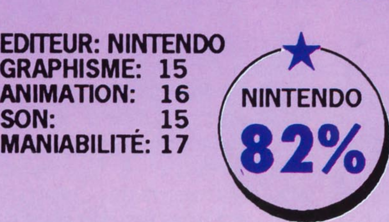
Les extra-terrestres, quels qu'ils soient, nous en veulent vraiment, à nous terriens. Tenez, en voilà d'autres, là. Ils ont construit quatre bases à différents endroits de la planète, et ont installé une autre base, spatiale celle-là, dans l'espace. Les bases terrestres pompent l'énergie de la terre, et renvoient tout dans la base spatiale. Quand celle-ci sera suffisamment chargée, elle détruira purement et simplement notre belle planète bleue, et nous avec, donc. La seule arme capable de détruire leur base spatiale est un canon à neutrons, mais malheureusement les savants ne l'ont pas encore terminé. Vous devez donc aller détruire les quatre bases extra-terrestres, et, en même temps, larguer du matériel essentiel au bon déroulement des opérations dans les bases souterraines des savants. Ainsi, ils pourront terminer le canon à neutrons, que vous récupérerez pour enfin aller faire sauter la base spatiale. Dans Captain Skyhawk vous pilotez un avion ultra perfectionné, tout au long des neuf missions qui composent le jeu, chaque mission étant divisée en 3 parties. Les séquences se suivent et se ressemblent. Une vue en 3D où vous survolez les installations ennemies jusqu'à la base, des hélicos vous attaquent, des avions, des tanks, sans compter les lance-missiles ou les volcans cracheurs de bombes. L'écran défile de haut en bas, vous permettant de zigzaguer, en évitant les collines ou les pics sur lesquels vous vous écraseriez. Quand vous atteignez un bord latéral de l'écran, il scrolle pour vous faire découvrir un peu plus de décors. Le sol est en deux teintes, et les sprites qui se déplacent dessus sont dans d'autres couleurs. Ensuite, une fois la base détruite, vous arrivez à une séquence de combats dans les airs vraiment très proche de After Burner: des avions arrivent de face ou par derrière, vous n'avez qu'à leur tirer dessus, ou avec le tir normal, ou avec des missiles. Puis vient l'arrimage à la station spatiale qui vous permettra d'être téléporté à la mission suivante.

Quand une mission ne consiste pas à détruire une base ennemie, il faut soit larguer du matériel dans le repère d'un savant, soit récupérer un savant, pour construire l'arme finale. Puis, à la mission 9, vous irez détruire la base spatiale.

Le jeu est rapide, la maniabilité de l'avion est très bonne, et le scrolling est vraiment très joli, très fluide. Captain Skyhawk est donc un bon jeu qui, malheureusement ne varie pas assez d'une mission à l'autre, le principe reste le même, bien que les décors changent, tout de même.

Seb

EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITÉ: 17





ATTENTION

Si vous êtes une femme, même approximative, ou un homme très approximatif, méfiez-vous des techniques de drague de notre ami J'm Destroy. Il pratique allégrement le coup de pied dans le coude de l'autre, sous prétexte que ça file de l'électricité dans tout le corps. Ou bien mettez des coudières.

Alien Storm

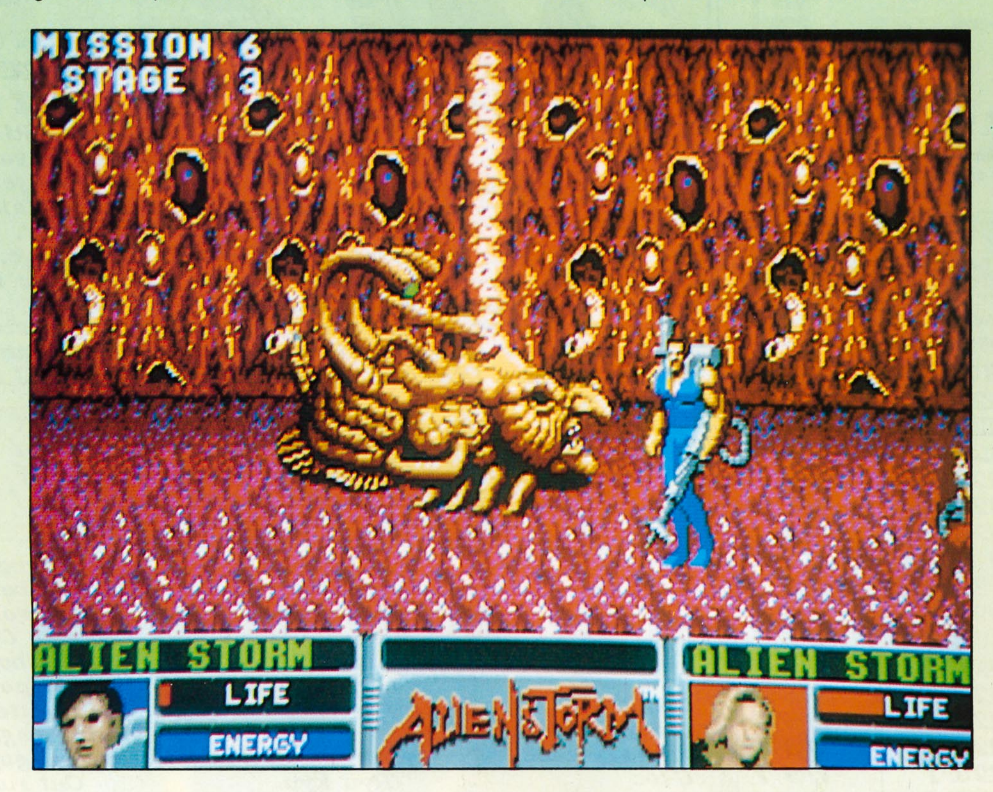
Un matin, les habitants d'une grande ville américaine se sont éveillés en découvrant que les envahisseurs sont partout. Non seulement ces aliens sont particulièrement repoussants, mais ils prennent leur pied en massacrant systématiquement les terriens. Bon, il va falloir remettre de l'ordre dans tout ça: vous empoignez votre lance-flammes préféré et vous descendez dans la rue pour donner une bonne leçon à ces aliens qui se croient en territoire conquis.

En fait, ce jeu d'arcade de Sega n'est autre qu'une variante du célèbre Golden Axe. La ressemblance entre ces deux programmes est flagrante dès la scène de présentation, dans laquelle vous choisissez parmi les trois personnages qui vous sont proposés. Comme dans Golden Axe, il est possible de jouer à deux et chaque personnage dispose de caractéristiques différentes, que ce soit au niveau de l'arme employée, des mouvements d'attaque, ou encore du super pouvoir dont il dispose. Bien que l'épée et la hache laissent cette fois la place à des armes bien plus sophistiquées, cela ne change pas grand chose au déroulement des combats. On peut toujours employer les mêmes tactiques et il est fondamental d'éviter de se laisser encercler.

En revanche, l'action d'Alien Storm est plus variée que celle de Golden Axe, grâce à la présence de scènes de tir en 3D (à la manière d'Operation Wolf), ainsi que des séquences de shoot'em up à scrolling horizontal, dans lesquelles vous courez derrière des monstres en leur tirant dessus. Les scènes de tir en 3D sont particulièrement réussies, car non seulement on fait des cartons sur les aliens, mais on en profite pour détruire absolument tout ce qui se trouve dans la salle afin de récupérer de l'énergie. Les maniaques de la gâchette se régaleront, car le carnage est particulièrement spectaculaire et c'est un véritable plaisir de faire exploser des téléviseurs ou les étalages d'un supermarché. Ces orgies de destruction ne sont pas gratuites, car elles vous permettent de remonter votre niveau d'énergie. Cela est fondamental, car si votre niveau d'énergie est trop bas, vous ne pourrez plus utiliser vos super-pouvoirs pour vous tirer d'un mauvais pas et s'il retombe à zéro il ne vous restera plus qu'à utiliser votre fusil comme une massue et il est peu probable que vous teniez longtemps le coup face à des aliens déchaînés.

Comme la plupart des jeux d'arcade de Sega, Alien Storm bénéficie d'une réalisation des plus impressionnantes. Les graphismes sont superbes et une animation fluide contribue au plaisir du jeu. Le jeu manque sans doute de profondeur, mais la qualité de la réalisation est très stimulante. On est tout de suite séduit par ce programme... mais il n'est pas sûr que cet enthousiasme dure longtemps. En effet, le niveau de difficulté n'est guère élevé et on peut terminer le jeu trop rapidement. Le jeu perd alors une grande part de son intérêt, bien qu'il ressorte de sa boîte chaque fois que l'on a l'occasion de jouer avec un copain. En fait, ce programme présente exactement les mêmes qualités et les mêmes défauts que Golden Axe, alors si vous avez aimé ce dernier Alien Storm ne vous décevra pas.

Alain Huyghes-Lacour







MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 18
SON: 16
MANIABILITÉ: 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

ES NOUVEAUTES...LES NOUVEAUTES...LES NOUVEAUTES...LES NOUVEAUTES...LES NOUVEA

Des news toutes les semaines ! De quoi satisfaire le plus exigeant d' entre vous...Sur SEGA, NEC , SNK, NINTENDO nous aurons toujours un jeu qui pourra vous plaire !

MEGADRIVE

Raiden trap	399 f
Street smart	419 f
Alien storm	419 f
Dinoland	399 f
Fastest one	419 f
Fire mustang	399 f
Kuga	399 f
Marvel land	419 f
Saint sword	419 f
Fantasia	429 f
Werstle war	419 f
Megatracks	419 f
Wolf in battle	419 f
Jewel master	419 f
Out run	419 f
Galaxy force II	399 f
Super league '91	399 f
Arcus odyssey	419 f
Street of rage	419 f
Devil crash	419 f
Spider man	429 f
Thunder fox	419 f
Beast warrior	399 f

Contactez-nous pour les derniers arrivages...Il y a sûrement le jeu que vous attendiez...

Aéro blaster	399 f	Magical boy	399 f
After burner II	349 f	Mahjong cop	299 f
Air diver	199 f	Mickey mouse	369 f
Aleste	449 f	Midnight resistance	399 f
Alex kidd	199 f	Monster lair	369 f
Altered beast	199 f	Moonwalker	369 f
Arnold palmer golf	399 f	Mystic defender	369 f
Arrow flash	349 f	New zealand story	399 f
Assault suit leynos	299 f	Osmatujin	399 f
Atomic robo kidd	399 f	Pga tour golf	449 f
Axis	299 f	Phantasy star II	599 f
Batman	399 f	Phelios	399 f
Bonanza bros.	349 f	Populous	449 f
Budokan	449 f	Rambo III	349 f
Columns	299 f	Rastan saga II	349 f
Crack down	349 f	Revenge of shinobi	399 f
Curse	199 f	Ring side angel	399 f
Cyber ball	199 f	Same same same	299 f
Cynoug	399 f	Shadow dancer	399 f
Dangerous seed	349 f	Shikinjo	399 f
Darius II	449 f	Shiten myooh	349 f
Darwin 4081	199 f	Sokoban	299 f
Devil hunter yoko	399 f	Sonic the hedgehog	429 f
Dick tracy	349 f	Space harrier II	369 f
Dj boy	349 f	Star cruiser	299 f
Dynamite duke	349 f	Super air wolf	399 f
Elemental master	399 f	Super hang on	369 f
E-swat	349 f	Super hybride	449 f
Fatman	399 f	Super league baseball	369 f
Final blow	399 f	Super monaco GP	369 f
Forgotten world	349 f	Super real basket ball	369 f
Gain ground	299 f	Super thunder blade	369 f
Gaiares	399 f	Super volley ball	399 f
Ghostbuster	349 f	Sword of sodan	449 f
Ghouls'n ghosts	399 f	Tatsujin (Truxton)	369 f
Golden axe	349 f	Tetris	399 f
Granada X	349 f	The strider	369 f
Hard driving	399 f	Thunder force II	369 f
Heavy unit	399 f	Thunder force III	399 f
Hell fire	349 f	Tiger heli	399 f
Herzog swei	299 f	Valis III	419 f
Hurrican	299 f	Verytex	399 f
Insector X	399 f	Volvief	299 f
James pond	449 f	Wardner	399 f
Joe montana football	399 f	Werstle ball	399 f
John madden football	449 f	Wip rush	349 f
Junction	299 f	World cup soccer	369 f
Kageki	399 f	X.D.R.	199 f
Klax	349 f	Zany golf	449 f
Last battle	399 f	Zoom	299 f
		Arcade power stick	499 f
		Joyspad	149 f
Megadrive	1290 f	Adaptateur pour jeu Japonais sur console française	99 f
Megadrive (1 jeu, 2 man.)	1490 f		

NEO GEO "La rolls"

	Vente	Location weekend	Location semaine
Néo géo	2990 f		
Néo géo + 1 jeu	3490 f	300 f	350 f
Nam 75	1290 f	120 f	175 f
Cyber lip	990 f	120 f	175 f
Super spy	990 f	120 f	175 f
Magician lord	1290 f	120 f	175 f
League bowling	1290 f	120 f	175 f
Riding hero	1290 f	120 f	175 f
Baseball star profes.	1290 f	120 f	175 f
Top player golf	1290 f	120 f	175 f
Joy joy kid	1290 f	120 f	175 f
Ninja combat	1290 f	120 f	175 f
King of monster	1290 f	120 f	175 f
Asso II	1290 f	120 f	175 f
Ghost pilot	1290 f	120 f	175 f
Sen go ku	1290 f	120 f	175 f
Burning fight	1290 f	120 f	175 f
Raguy	1290 f	120 f	175 f

☆ Des stars pour votre console ☆

Megadrive
Master system
Gamegear

SONIC MICKEY MOUSE
FANTASIA SHINOBI OUT RUN
STREET OF RAGE SPIDER-MAN

SPECIALISTE DE LA V.P.C

(Vente Par Correspondance)

(16-1) 40.38.02.38 et (16-1) 40.34.36.26

Livraison 48H (Envoi collissimo)

SHOOT AGAIN

145 rue de flandre 75019 Paris

Tel (16-1))40.38.02.38 et (16-1))40.34.36.26

Ouvert le lundi de 12h30 à 19h30 et du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 M° Crimée ou Corentin Cariou Bus 60 ou PC



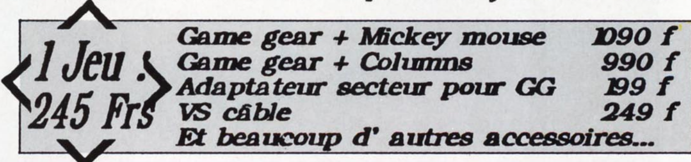
GAME GEAR

La console de la rentrée

JOUEZ OU VOUS VOULEZ !

Vous possédez une MEGADRIVE ou une MASTER SYSTEM, vous aimez la qualité de vos jeux SEGA, alors retrouvez ce plaisir partout où que vous soyez, en voiture, en avion, à la plage, à l'école ou même dans votre lit, pensez à la **GAME GEAR.**

Découvrez GG Shinobi, Wonder boy, Dragon crystal, Mickey, Super Monaco GP, et des dizaines d' autres petites merveilles. Découvrez le plaisir de jouer, LE VRAI !

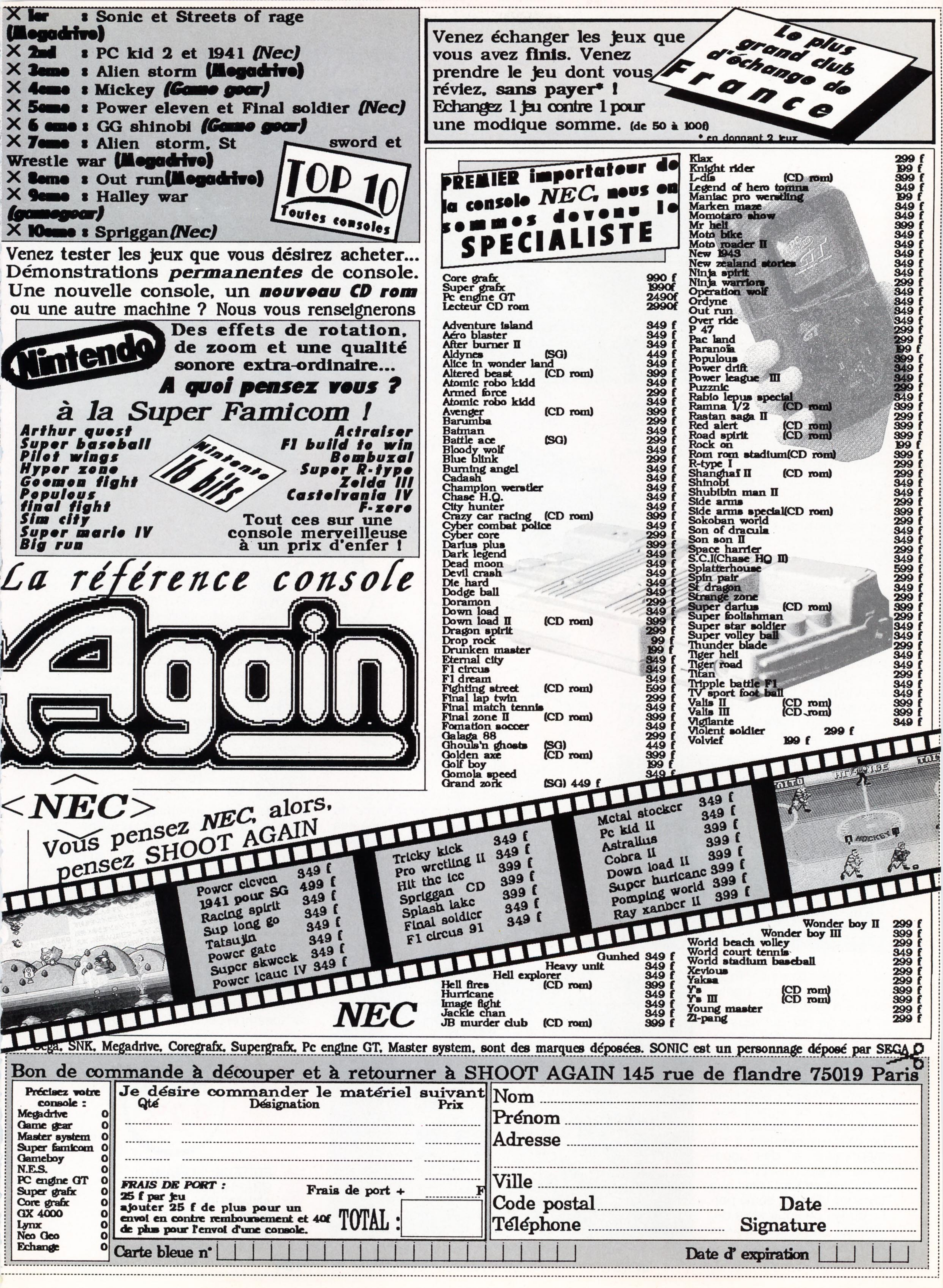


1 Jeu : 245 Frs

Game gear + Mickey mouse	1090 f
Game gear + Columns	990 f
Adaptateur secteur pour GG	199 f
VS câble	249 f

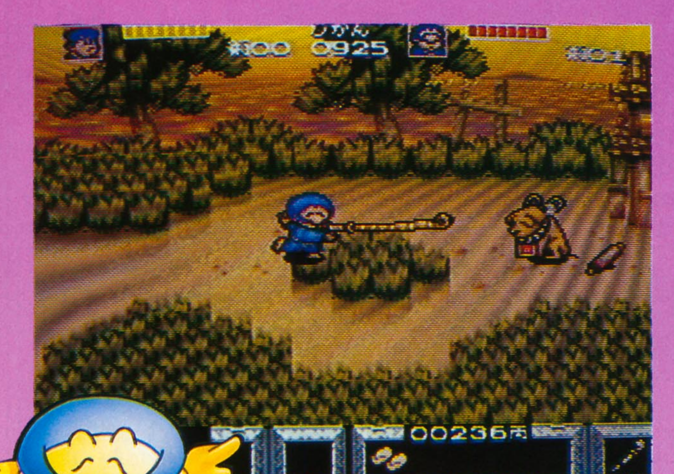
Et beaucoup d' autres accessoires...

Adventure of gerubi	Head buster	Skweek
Base ball	Griffin	Sokoban
Cinnetic connection	Halley war	Super golf
	Waga land	Super monao GP
Chase H.Q.	Mappy	Wonder boy
Columns	Mickey mouse	Woody pop
Devilish	Pac man	Pad and patter
Dragon crystal	Pengo	Rastan saga
Fantazy zone	Psychic world	Magical guy
G-loc	Ryu kyu	Out run
GG shinobi	Shanghai II	Magical puzzle


× 1er : Sonic et Streets of rage (Megadrive)
× 2nd : PC kid 2 et 1941 (Nec)
× 3eme : Alien storm (Megadrive)
× 4eme : Mickey (Game gear)
× 5eme : Power eleven et Final soldier (Nec)
× 6 eme : GG shinobi (Game gear)
× 7eme : Alien storm, St sword et Wrestle war (Megadrive)
× 8eme : Out run(Megadrive)
× 9eme : Halley war (gamegear)
× 10eme : Spriggan(Nec)
TOP 10
Toutes consoles
Venez tester les jeux que vous désirez acheter... Démonstrations permanentes de console. Une nouvelle console, un nouveau CD rom ou une autre machine ? Nous vous renseignerons
Nintendo
Des effets de rotation, de zoom et une qualité sonore extra-ordinaire...
A quoi pensez vous ?
à la Super Famicom !
Arthur quest
Super baseball
Pilot wings
Hyper zone
Goemon fight
Populous
final fight
Sim city
Super mario IV
Big run
Nintendo 16 bits
Actraiser
F1 build to win
Bombuzal
Super R-type
Zelda III
Castelvania IV
F-zero
Tout ces sur une console merveilleuse à un prix d'enfer !
La référence console
Again
Venez échanger les jeux que vous avez finis. Venez prendre le jeu dont vous réviez, sans payer* ! Echangez 1 jeu contre 1 pour une modique somme. (de 50 à 100f)
* en donnant 2 jeux
Le plus grand club d'échange de France
PREMIER importateur de la console NEC, nous en sommes devenu le SPECIALISTE
Core grafx 990 f
Super grafx 1990f
Pc engine GT 2490f
Lecteur CD rom 2990f
Adventure island 349 f
Aéro blaster 349 f
After burner II 349 f
Aldynes (SG) 449 f
Alice in wonder land 349 f
Altered beast (CD rom) 399 f
Atomic robo kidd 349 f
Armed force 299 f
Atomic robo kidd 349 f
Avenger (CD rom) 399 f
Barumba 299 f
Batman 349 f
Battle ace (SG) 299 f
Bloody wolf 349 f
Blue blink 299 f
Burning angel 349 f
Cadash 349 f
Champion werstler 349 f
Chase H.Q. 349 f
City hunter 349 f
Crazy car racing (CD rom) 399 f
Cyber combat police 349 f
Cyber core 299 f
Darius plus 399 f
Dark legend 349 f
Dead moon 349 f
Devil crash 349 f
Die hard 349 f
Dodge ball 349 f
Doramon 299 f
Down load 349 f
Down load II (CD rom) 399 f
Dragon spirit 299 f
Drop rock 99 f
Drunken master 199 f
Eternal city 349 f
F1 circus 349 f
F1 dream 349 f
Fighting street (CD rom) 599 f
Final lap twin 299 f
Final match tennis 349 f
Final zone II (CD rom) 399 f
Fomation soccer 349 f
Galaga 88 299 f
Ghouls'n ghosts (SG) 449 f
Golden axe (CD rom) 399 f
Golf boy 199 f
Gomola speed 349 f
Grand zork (SG) 449 f
Klax 299 f
Knight rider 199 f
L-dis (CD rom) 399 f
Legend of hero tomna 349 f
Maniac pro werstling 199 f
Marken maze 349 f
Momotaro show 349 f
Mr heli 399 f
Moto bike 349 f
Moto roader II 349 f
New 1943 349 f
New zealand stories 349 f
Ninja spirit 349 f
Ninja warriors 299 f
Operation wolf 349 f
Ordyne 349 f
Out run 349 f
Over ride 349 f
P 47 299 f
Pac land 299 f
Paranoia 199 f
Populous 399 f
Power drift 349 f
Power league III 349 f
Puzznic 299 f
Rabio lepus special 349 f
Ramna 1/2 (CD rom) 399 f
Rastan saga II 299 f
Red alert (CD rom) 399 f
Road spirit (CD rom) 399 f
Rock on 199 f
Rom rom stadium(CD rom) 399 f
R-type I 299 f
Shanghai II (CD rom) 299 f
Shinobi 349 f
Shubibin man II 349 f
Side arms 299 f
Side arms special(CD rom) 399 f
Sokoban world 299 f
Son of dracula 349 f
Son son II 349 f
Space harrier 299 f
S.C.I(Chase HQ II) 349 f
Splatterhouse 599 f
Spin pair 299 f
St dragon 349 f
Strange zone 299 f
Super darius (CD rom) 399 f
Super foolishman 299 f
Super star soldier 349 f
Super volley ball 349 f
Thunder blade 299 f
Tiger heli 349 f
Tiger road 349 f
Titan 299 f
Tripple battle F1 349 f
TV sport foot ball 349 f
Valis II (CD rom) 399 f
Valis III (CD rom) 399 f
Vigilante 349 f
Violent soldier 299 f
Volvief 199 f
<NEC>
Vous pensez NEC, alors, pensez SHOOT AGAIN
Power eleven 349 f
1941 pour SG 499 f
Racing spirit 349 f
Sup long go 349 f
Tatsujin 349 f
Power gate 349 f
Super skweek 349 f
Power leauc IV 349 f
Tricky kick 349 f
Pro wrestling II 349 f
Hit the ice 399 f
Spriggan CD 399 f
Splash lake 399 f
Final soldier 349 f
F1 circus 91 349 f
Metal stocker 349 f
Pc kid II 349 f
Astralius 399 f
Cobra II 399 f
Down load II 399 f
Super huricane 399 f
Pomping world 399 f
Ray xanber II 399 f
Gunhed 349 f
Heavy unit 349 f
Hell explorer 349 f
Hell fires (CD rom) 399 f
Hurricane 349 f
Image fight 349 f
Jackie chan 349 f
JB murder club (CD rom) 399 f
NEC
Wonder boy II 299 f
Wonder boy III 399 f
World beach volley 299 f
World court tennis 349 f
World stadium baseball 299 f
Xevious 299 f
Yaksa 299 f
Y's (CD rom) 399 f
Y's III (CD rom) 399 f
Young master 299 f
Zi-pang 299 f
Sega, SNK, Megadrive, Coregrafx, Supergrafx, Pc engine GT, Master system, sont des marques déposées. SONIC est un personnage déposé par SEGA
Bon de commande à découper et à retourner à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75019 Paris
Précisez votre console :
Megadrive O
Game gear O
Master system O
Super famicom O
Gameboy O
N.E.S. O
PC engine GT O
Super grafx O
Core grafx O
GX 4000 O
Lynx O
Neo Geo O
Echange O
Je désire commander le matériel suivant
Qté Désignation Prix
FRAIS DE PORT :
25 f par jeu
ajouter 25 f de plus pour un envoi en contre remboursement et 40f de plus pour l'envoi d'une console.
Frais de port + F
TOTAL :
Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Date
Téléphone
Signature
Carte bleue n°
Date d' expiration

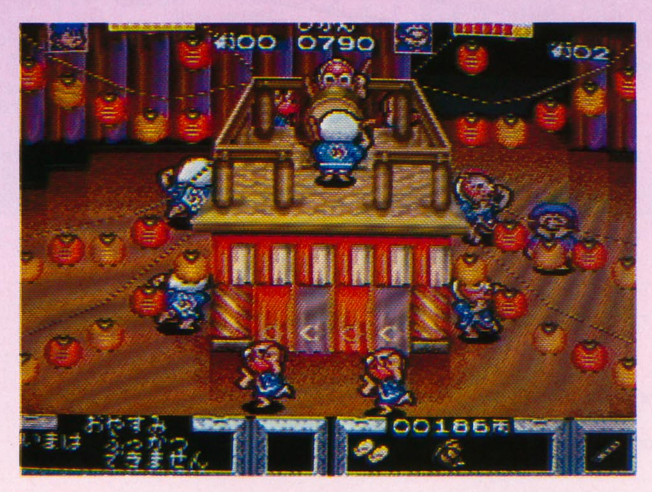
GOEMON FIGHT

Goemon Fight est après Gradius III, un Shoot'Em Up qui ne restera pas dans les mémoires des joueurs, la seconde réalisation sur Super Famicom du géant japonais du jeu Konami.
Basé autour d'une histoire complètement rocambolesque et surtout typiquement tong, où les ténèbres se mêlent à une histoire de fesses (on ne voit pas vraiment le rapport mais ce n'est pas encore trop grave), Goemon Fight est un jeu de plateformes bien comme il faut – un peu dans le genre de Son Son II sur console NEC – dans lequel deux joueurs, Goemon et Tsukeberu (à vos souhaits) pourront joindre leurs forces pour aller détruire la puissance étrangère qui s'est emparée de toutes les forces du bien présentes sur terre. Ah mais qu'il est difficile de nos jours de savoir se faire respecter. Même les guerriers téméraires comme vous pouvez l'être, ont des problèmes, alors le pauvre quidam... Je vous explique même pas le malaise, pour lui la situation est carrément insoutenable. Cela dit, il faut bien que de temps en temps des malins viennent gâcher un peu votre vie, pour que l'on puisse profiter pleinement de jeux de la sorte.





Ben ouais, Goemon Fight c'est un jeu hyper rigolo, bourré d'astuces et de trucs en tous genres qui vous feront passer d'agréables moments. Et pourtant les choses commencent plutôt mal, puisque tous les dialogues inscrits à l'écran s'effectuent au moyen de signes barbares, qui si je ne me trompe pas ressemblent à s'y méprendre à des idéogrammes japonais. En fait les dialogues ne sont utiles que dans les villages, seule partie du jeu où vous vous déplacez dans un univers représenté en pseudo trois dimensions, pour acheter des points de vie sous forme de bouffe ou de nouvelles armes. Dans ces mêmes villages, il est également possible de se produire en spectacle, d'attirer la foule et ainsi gagner un peu plus d'argent. Un autre moyen pour se faire des thunes et avoir les couilles en or, est de bien savoir maîtriser son arme et de balayer tous les ennemis qui se présentent sous votre nez. Cette phase de jeu (à la Son Son II, mais je me répète) est la plus commune de Goemon Fight. On saute de plateformes en plateformes qui défilent suivant un scrolling horizontal excellent, on s'assigne un monstre et on le frappe avec conviction grâce à un bâton, qui peut au gré des rencontres et des points de bonification se transformer en un bâton yo-yo relativement efficace.

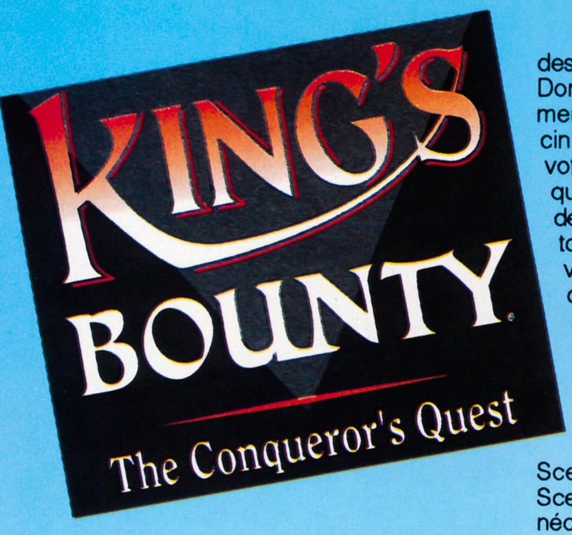


Bien que le sens profond de l'histoire de Goemon Fight m'ait un peu échappé (je ne suis qu'à la vingtième leçon de ma méthode Assimil: le Tong en 500 leçons et des bananes), il faut apparemment retrouver des chats qui dans les traditions japonaises ont une sacré importance dans la vie de tous les jours. Alors que le jeu comporte une dizaine de niveaux, des saligauds de luxe parfaitement bien dessinés vous obligent à vous surpasser pour accéder au niveau supérieur, et un plan galère de plus, un!
Parfois au détour d'un tableau, vous trouverez des objets inhabituels comme des cloches par exemple, faites-les sonner pour éliminer tout ce que se trouve à l'écran. Tout ce qu'il y a de plus japonais tant au niveau de sa conception qu'au niveau de sa réalisation, Goemon Fight est un jeu incroyablement riche au niveau des diverses musiques qu'il comporte. Souvent gaies, parfois tristes, elles changent en fonction des niveaux. Très impressionnantes quant à la qualité des sonorités, elles prouvent une fois de plus les capacités de cette machine dans ce domaine. Mais depuis Actraiser, on est déjà bien blindé. Palpitant dans l'action, ce jeu de Konami est une véritable réussite.

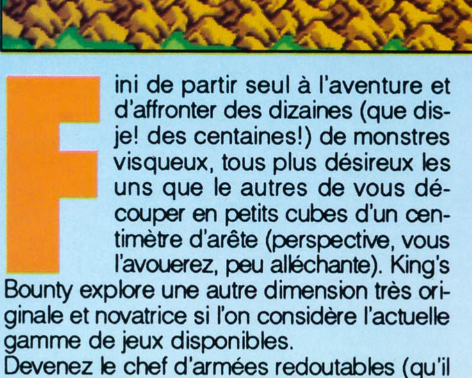
J'm Destroy



EDITEUR:	KONAMI
GRAPHISME:	17
ANIMATION:	18
SON:	19
MANIABILITÉ:	18







Fini de partir seul à l'aventure et d'affronter des dizaines (que dis-je! des centaines!) de monstres visqueux, tous plus désireux les uns que le autres de vous découper en petits cubes d'un centimètre d'arête (perspective, vous l'avouerez, peu alléchante). King's Bounty explore une autre dimension très originale et novatrice si l'on considère l'actuelle gamme de jeux disponibles.

Devenez le chef d'armées redoutables (qu'il faudra être en mesure d'entretenir si vous ne voulez pas les voir partir avant une bataille) composées de créatures tout droit sorties des sombres labyrinthes d'un Donjons et Dragons. Au menu, pas moins de vingt-cinq créatures différentes à votre disposition parmi lesquelles des trolls, des elfes, des géants, des dragons et tout plein d'autres que je vous laisse le plaisir de découvrir vous-mêmes.

Au service du Roi Maximus, Seigneur des quatre continents et gracieusement payé par celui-ci, vous devez mettre la main sur le fabuleux Sceptre de l'Ordre. Le Sceptre était non seulement nécessaire à la survie du roi, ce dernier ne pouvant survivre sans la proximité de l'objet, mais permettait aussi de tenir à distance des continents les cohortes de créatures maléfiques hantant les Ténèbres. Hélas, l'abject (n'ayons pas peur des mots!) Arech Dragonbreath l'a dérobé et l'a dissimulé dans un endroit connu de lui seul sur l'un des quatre continents. Bien sûr il existe une carte de cet endroit où aboutiront, normalement, vos recherches, mais celle-ci fût déchirée en vingt-cinq morceaux, certains gardés par les féroces complices d'Arech, d'autres éparpillés sur les continents. Autant vous dire qu'il n'est pas évident de les rassembler tous en un temps qui, comme de bien entendu, est limité au strict minimum. Il ne vous restera donc plus qu'à parcourir les plaines et les déserts à la recherche des moindres indices.

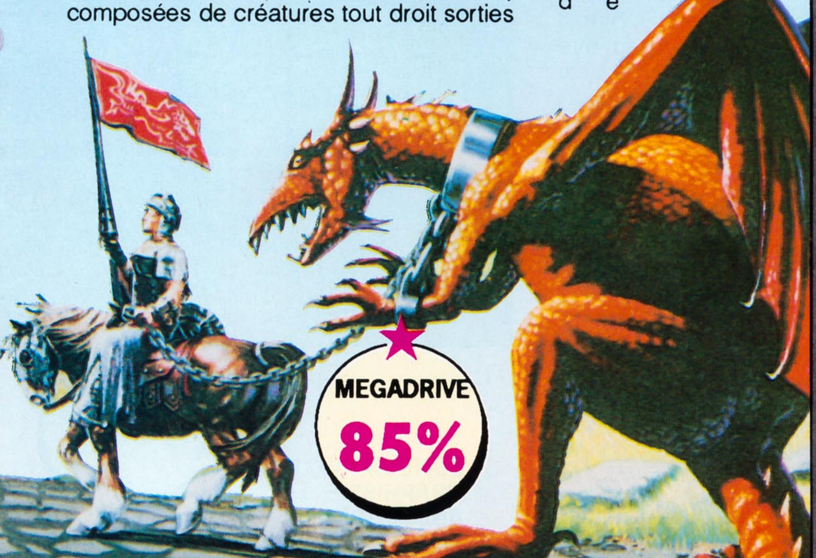
Pour déplacer vos armées il vous suffira, à l'aide de votre inséparable manette, de mouvoir un sprite de cavalier, symbole de toute votre puissance. L'animation, d'une fluidité parfaite, secondée par une musique entraînante (bien que peu variée) rend King's Bounty très vite attrayant. Quant aux combats, que vous gérez entièrement, ils sont sans doute l'un des points forts du jeu.

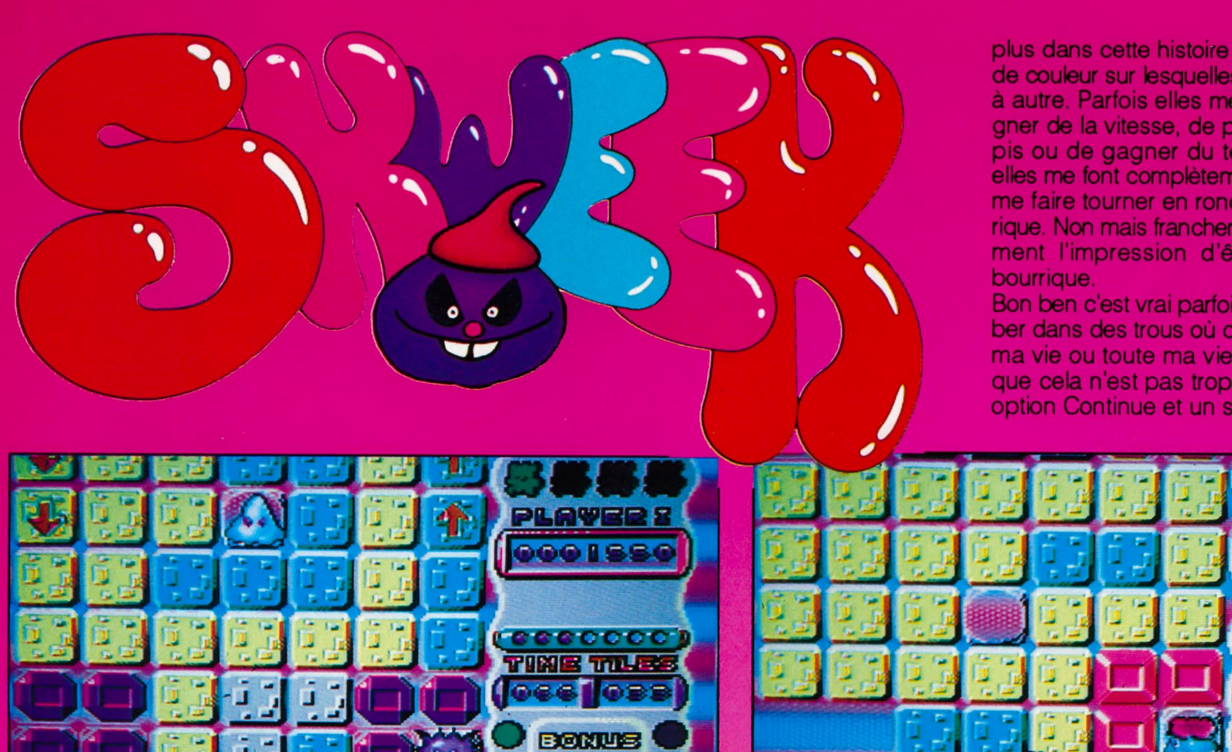
Sur les champs de bataille, différents à chaque bataille et nécessitant donc à chaque fois l'élaboration d'une nouvelle stratégie, les sprites des créatures sont représentés et animés sans aucune bavure. L'action vient ici prendre le pas sur l'enquête. Et quelle action! Je ne vous dis que ça!

A mi-chemin entre jeu de rôle et wargame ce nouveau jeu d'Electronic Arts vaut à coup sûr le détour. Avis aux fans du genre.

Jean F. Morisse

MEGADRIVE FRANÇAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 16





C'est moi, vous me reconnaissez? Comme dirait Benneton devant ses moutons dans une de ses publicités. C'est moi, Skweek, la petite boule de poil toujours souriante, mascotte parmi d'autres de la société française Loriciel.
Vous avez déjà pu suivre mes aventures sur micro-ordinateur, c'est vrai que là c'était pas terrible... Je ne m'éclatais pas vraiment comme je le voulais. Et puis grâce à des âmes bien attentionnées j'suis arrivé sur Gamegear, là déjà je me plaisais beaucoup plus. Et puis tout le monde pouvait me voir puisque mon copain me baladait partout, grâce à sa console portable. Puis enfin, après maintes et maintes transactions, me voilà tout fais et tout dispo sur la console PC Engine.
Faut reconnaître que là, j'suis vraiment gâté car je suis enfin dans un univers à ma dimension.
Malgré les étapes de vie, je n'ai guère changé d'habitudes et comme toujours j'ai la même folie. Je ne sais pas exactement ce qui se passe dans ma petite cervelle de moineau, mais quand je vois un tapis de couleur, je deviens complètement dingue. Même si je sais que parfois cela peut être dangereux car il y a toujours des gardiens aux portes ou des gnônes aux formes hirsutes (note de Seb: des gnôNes HIRSUTES?) qui me coursent après, je m'en fous et j'essaye de m'éclater comme je peux. Vous savez la vie d'un Skweek, c'est pas toujours très drôle, c'est même pas souvent drôle du tout, alors... Alors lorsque je vois un tapis je fonce, je trace, je speede à toute berzingue pour assouvir ma soif de tout repeindre en rose. Du rose? je sais bien que c'est assez étrange, mais d'après moi tout cela ne peut être que génétique, car vraiment je ne vois pas ce qui a dans ma vie déclenché cette frénésie.
Toujours est-il que les choses sont ainsi et que rien n'y changera rien. Parfois quand même lorsque je m'ennuie un peu, j'amène un pote avec moi, histoire de rigoler un peu plus. Et puis, et puis il y a encore ces satanés gnômes (Eh Seb, sur ce coup-là je ne me suis pas planté!) qui m'empestent la vie. Même lorsque j'utilise mon petit rayon laser, rien n'y fait. Ils avancent et reviennent toujours en masse. C'est quand même un monde, ça. Allez, je me plains comme ça. Mais en réalité la vie que je mène, je l'aime bien. Faut quand même que je vous dise quelque chose, de vous à moi, ce qui me barbe le plus dans cette histoire ce sont les pastilles de couleur sur lesquelles je tombe de temps à autre. Parfois elles me permettent de gagner de la vitesse, de passer à un autre tapis ou de gagner du temps, d'autres fois elles me font complètement perdre la tête, à me faire tourner en rond comme une bourrique. Non mais franchement, vous avez vraiment l'impression d'être en face d'une bourrique.
Bon ben c'est vrai parfois, il m'arrive de tomber dans des trous où de perdre un peu de ma vie ou toute ma vie aussi, mais je sais que cela n'est pas trop grave puisque une option Continue et un système de mots de passe, permet au joueur qui me dirige de recommencer au niveau où j'étais. C'est class, ça hein. Enfin moi, je me plais bien dans ce petit monde que je commence à connaître par cœur. Pourtant il en faut de la mémoire pour retenir tous les passages et tous les labyrinthes dans lesquels je m'engouffre, en tout il y en a 99, alors je vous raconte pas. Si vous voulez bien rigoler avec moi, il faut pas hésiter, vous allez prendre votre pied.

J'm Destroy



PC ENGINE
83%

EDITEUR : VICTOR
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 15



Durant la première guerre mondiale, les plus casse-cou et les plus téméraires des militaires étaient sans aucun doute les pilotes. C'est ce que vous propose Atari dans Warbirds (les oiseaux de guerre).
Vous êtes un nouveau pilote et en tant que tel vous devez faire vos preuves avant d'attaquer des missions périlleuses et dangereuses. Au cours d'un bref meeting, votre supérieur hiérarchique vous présente six missions aériennes qui vous permettront entre autres de vous mesurer au talentueux baron rouge, d'affronter trois ennemis redoutables en plein vol (la plus difficile), etc... Ces différentes missions vous permettront d'apprendre votre métier de pilote. Vous démarrez alors que vous n'êtes qu'un Rooky (le bas de gamme en somme), mais très vite avec la réussite, vous grimpez dans la hiérarchie et vos ordres de mission deviennent de plus en plus complets. En fonction des options de départ (réserve de fuel, de munitions, etc..) le jeu s'enrichit complètement. Ainsi une simple mission de combat contre un autre avion peut se transformer en une véritable guerre aérienne, dans laquelle vous serez tout seul contre plusieurs ennemis.
Après le remarquable Blue Lightning, on n'avait plus aucun doute sur les qualités de la Lynx en matière de zoom, Warbirds les exploite lui aussi à merveille. En plein vol, à l'intérieur de votre cockpit, vous verrez nuages, montagnes, décors de fond, avions ennemis foncer sur vous à vive allure. Malheureusement pas aussi complet qu'un vrai simulateur, mais était-ce possible sur une machine comme celle d'Atari? Warbirds offre la possibilité au joueur de pouvoir s'affronter à quatre simultanément. Dans cette configuration, Warbirds devient vraiment un gros délire et les émotions fortes apparaissent immédiatement, surtout lorsqu'un avion adversaire vous poursuit à l'arrière. Techniquement redoutable, surtout grâce au hard de la Lynx, ce jeu d'Atari est à conseiller aux possesseurs qui, il faut bien le dire, sont un peu frustrés de jeux sur cette machine.



J'm Destroy

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16

LYNX
86%



JACK NICKLAUS

Laissez-vous entraîner dans des campagnes bien tenues, club en main et chaussures de golf aux pieds, par l'un des plus grands champions de ce sport : Jack Nicklaus. Le parcours qui vous attend est un rêve de golfeur, les 18 meilleurs trous du monde regroupés en un seul circuit. Examinons le jeu étape par étape.

Tout d'abord, il faut spécifier le nombre de joueurs, le maximum étant de quatre, qu'ils soient pilotés par des joueurs en chair ou en os, ou par l'ordinateur. Si vous définissez des joueurs informatiques, vous aurez le choix entre 8 personnages prédéfinis, de niveaux différents, dont Jack Nicklaus lui-même (à éviter comme la peste hongroise sous peine d'être ridiculisé à vie). Ensuite vient le choix du niveau, débutant ou pro, la sélection de la position de départ, plus ou moins éloignée du trou. Le golf étant un sport qui était, il n'y a encore pas si longtemps, quasiment réservé aux gens friqués, il existe un système de jeu appelé "skins" qui permet d'effectuer des paris sur les coups. Vient alors le jeu en lui-même.

Au départ de chaque trou, l'ordinateur vous montre une carte vue d'au-dessus du parcours à venir. Vous pouvez repérer la position du drapeau, du green, de l'eau, des bunkers ainsi que des arbres. Le par du parcours est aussi indiqué ainsi qu'un petit commentaire un peu niais de Jack Nicklaus, avec un dessin de sa tronche. Joie.

Pour chaque coup, vous devez choisir le club que vous utiliserez parmi les 14 disponibles, votre choix dépend bien évidemment de la distance qui vous sépare du drapeau, distance indiquée par l'ordinateur. Si vous êtes en mode débutant, l'ordinateur vous conseillera le club idéal.

En haut de l'écran se trouve une petite règle graduée, surmontée d'une balle de golf que vous pouvez déplacer de gauche à droite. Cela permet de choisir la direction du tir. A gauche de l'écran, il y a une barre d'énergie qui sert à deux choses : d'une part à indiquer la puissance de votre tir, par pression et relâchement du bouton de tir, puis qui permet d'indiquer, dans la foulée, l'effet que vous mettez dans votre coup.

Le golf ne serait pas le golf si la nature ne venait pas dire son petit mot. Le vent, d'abord, il faut en tenir compte, sinon vous risquez de balancer votre balle au beau milieu d'un groupe d'arbres. Et bien sûr, les arbres eux-mêmes, donc, qui émettent un superbe "schtok" quand on les frappe, ou l'eau et ses magnifiques "plouf". Sans compter les bunkers de sable et leurs "schtük" sonores.

Quand vous vous serez suffisamment approché, que vous serez sur le green, l'ordinateur retirera le drapeau, et il ne vous restera qu'à putter.

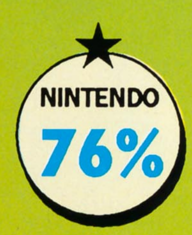
Les graphismes de Jack Nicklaus sont assez réussis, tous les éléments naturels des pars de golf sont présents. La visualisation étant en 3D calculée, l'affichage du décor, avant chaque coup, prend un certain temps. C'est lent mais on s'habitue, après tout le golf c'est pour destresser, c'est bon pour les speedés. Les bruitages sont très peu nombreux, on aurait aimé entendre les oiseaux. Jack Nicklaus est tout de même un bon jeu de golf, amusant, comme d'habitude, surtout si on y joue à plusieurs. Une cartouche qui devrait plaire aux fans.

Seb



EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME: 14
INTERET : 16
MANIABILITE : 16
SON : 11





ATTENTION

J'm Destroy klonke de plus en plus souvent. Si vous le croisez, pensez à garder le sourire et à le regarder droit dans les yeux. Et s'il vous force à chanter la chanson de Candy avec lui, acceptez sans hésiter. Il fait très mal J'm.

SPRIGGAN

Sprigan est un jeu original dans sa forme. En effet, il est rond, brillant avec un petit trou au milieu et quand il tourne, il y a tout plein de couleurs. C'est géant, ça? En fait, ça ressemble étrangement à un frisbee pour nain! Mais renseignements pris auprès de la rédaction, il s'agit en fait d'un disque laser. Je décide donc d'aller chercher ce que j'avais pris pour un disque volant sur la plage où je l'avais laissé pour le tester. Remarquez, je le trouvais pas génial,





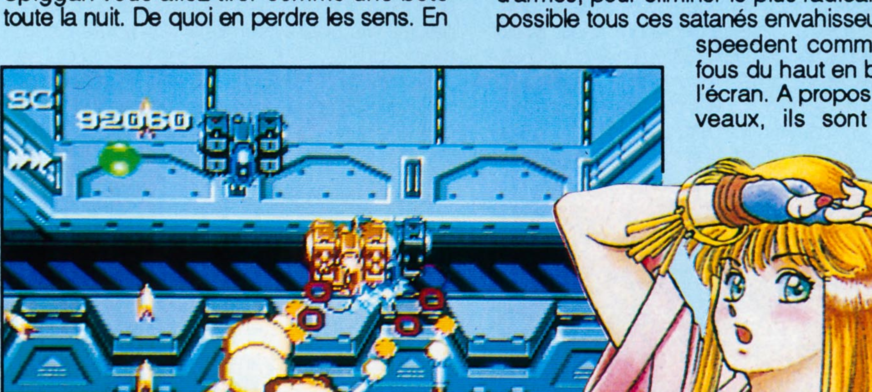
ce frisbee! Après toutes ces péripéties, je lance enfin le jeu (dans le lecteur, pas dehors). Et ohhhh, je découvre de mes yeux globuleux (il est 3h du matin, la veille du bouclage, je ne tiens plus debout) l'un des plus beaux jeux de tir jamais réalisés à ce jour, toutes machines confondues. Vous connaissez Gunhed, le meilleur Shoot'Em Up à scrolling vertical de la PC Engine? Eh bien, cool! Vous avez aimé Gunhed? C'est super cool! Rassurez-vous, avec Spiggan vous allez tirer comme une bête toute la nuit. De quoi en perdre les sens. En parlant d'essence, il va vous en falloir quelques milliers de litres pour propulser votre vaisseau cosmique à travers sept niveaux. Tout au long de ces divers stages, vous devrez emmagasiner le maximum d'armes, pour éliminer le plus radicalement possible tous ces satanés envahisseurs qui speedent comme des fous du haut en bas de l'écran. A propos de niveaux, ils sont tous plus beaux les uns que les autres et certains sont encore plus chouettes que les plus déments, qui sont eux-mêmes mieux que...

Lorsqu'à l'écran vous voyez des pastilles de couleur, ne vous précipitez pas dessus. Essayez de magouiller pour obtenir l'arme la plus efficace possible. Pour ce faire il faut créer des combinaisons entre trois couleurs différentes. Une fois que vous avez la bonne combinaison, gardez-là jusqu'au bout, elle vous sera toujours vachement utile.

Avant le début de la partie, un menu vous permet de sélectionner soit le jeu normal soit deux tableaux complètement dingues (des bonus stage) où vous devrez faire le maximum de points en un minimum de temps.

Scrolling vertical, graphismes dégrafants, armes désarmantes, Spriggan est un jeu qui défie la fiction, et quand je pense que c'est la première réalisation de Naxat sur ce support... On aimerait déjà voir le second. Complètement flippant, stressant, angoissant, un Shoot'Em Up de folie.

J'm Destroy





EDITEUR : NAXAT SOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





TROUBLE ON BLOBOLONIA





EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 14

Vous qui en avez marre de sauver la terre pour libérer des terriens qui s'en foutent, A boy and his Blob est le jeu qu'il vous faut. Fini d'aider des hommes qui n'ont même pas besoin d'envahisseurs pour se détruire. Mettez donc votre courage au service de ceux qui en ont vraiment besoin pour connaître paix et harmonie. Au service des habitants de la planète Blobolonia par exemple. En voyant le sourire désarmant de l'adorable Blob, venu sur terre chercher de l'aide pour libérer sa planète d'un tyran sanguinaire, vous savez que vous avez enfin trouvé une cause valable à défendre. Mais vous devinez aussi que cela sera impossible sans un coup de main de sa part. En effet, avant d'aller affronter l'empereur démoniaque de Blobolonia, il vous faudra partir à la recherche de 22 trésors enfouis dans les profondeurs de notre sol et admirablement gardés par toute une flopée de créatures louches et d'obstacles insurmontables pour un jeune garçon seul, comme vous. C'est là qu'intervient votre copain Blob, personnage très marrant, qui ressemble à un Barbapapa. Comment ça, vous ne connaissez pas les Barbapapa? Cette famille de bonshommes en forme de poire, héros de dessins animés, a pourtant transporté toute une jeunesse dans un monde de magie avec leur "oulaoup barbatruc!" leur permettant de se transformer à volonté en toutes sortes de choses. David Crane, le programmeur de ce jeu (et de Little Computer People, dans le temps), devait regarder les mêmes émissions que moi car le petit Blob ne se contente pas simplement de ressembler aux célèbres Barbapapa. Il peut lui aussi se changer en objets utiles pour l'aventure. La seule différence vient du fait qu'il ne dit pas oulaoup barbatruc avant de devenir un parapluie ou un oiseau mais qu'il a besoin d'avaler une boule de gomme pour se transformer (ça vous rappelle pas un autre personnage connu? Eh oui! Malabar le balaise!). T'as raison, David! Change rien! Continue de baigner dans cette naïveté enfantine, c'est là que l'on se sent le mieux. Surtout si c'est pour nous inventer des personnages aussi attachants que Blob. Mais trêve de badinage. Revenons à nos mystères et boules de gomme. Comme je le disais plus haut, notre petit Blob peut se métamorphoser en tout un tas de choses qui vous serviront à passer tous les obstacles infranchissables à main nue et cela en fonction du parfum du gum que vous lui donnerez. Exemple: un trésor se trouve perché sur une plateforme trop haute à atteindre, lancez-lui un chewing-gum à la liqueur et vous le verrez sous vos yeux ébahis se changer en échelle. Il existe douze goûts différents, donc 12 possibilités de transformation pour votre pote Blob (pont, fusée, trampoline, ombrelle, bulle... etc). Attention, ces boules magiques vous sont comptées. Il faudra évidemment s'en servir à bon escient. L'intérêt du jeu vient surtout de là. Jeu de plateformes mêlant action et réflexion, A boy and his Blob est doté d'un graphisme très fin pour une NES et d'une animation tout à fait raisonnable. Malheureusement, les sprites sont moins fouillés. Blob réjouira les enfants qui se prennent pour des grands et les grands qui se prennent pour des enfants. Seul défaut: pas assez difficile pour les habitués du genre.

Patrice Varet



ATTENTION

Les notes commençant par "Certaines des notes..." comportent en fait deux "T" puisque Attention en compte 3 au total. Il faut donc prendre en compte l'erreur et lire "Certaines des notes commençant par ATENTION ne comportent que deux "T" à attention. Il s'agit de faux".
Il s'agit de vrais.
Les lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes.

"L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR."

SEGA™ MASTER SYSTEM™

INDY™ INDIANA JONES and the Last Crusade

GAUNTLET™

LUCASFILM GAMES

INDIANA JONES™ & THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME. © 1990. LUCASFILM ® INC. All rights reserved. Indiana Jones and/or Indy are trademarks of Lucasfilm Ltd.

TENGEN

GAUNTLET™ © 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ATARI GAMES CORPORATION

IMPOSSIBLE MISSION™

PAPERBOY™

EPYX®

IMPOSSIBLE MISSION™ © 1990 EPYX® INC. All rights reserved.

TENGEN

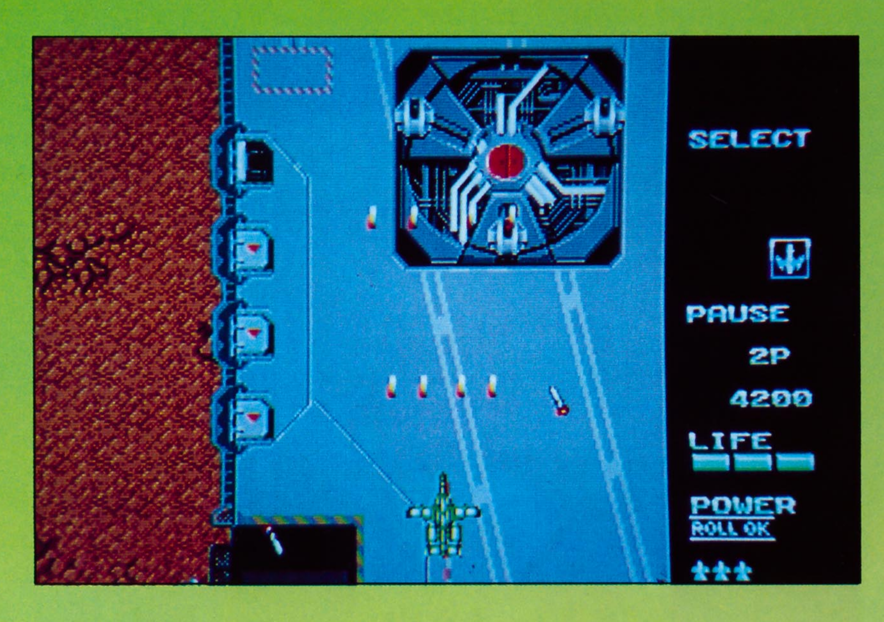
PAPERBOY™ © 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ATARI GAMES CORPORATION

LICENSED BY SEGA™ ENTERPRISES LTD. FOR "PLAY ON THE SEGA™ MASTER SYSTEM". U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.



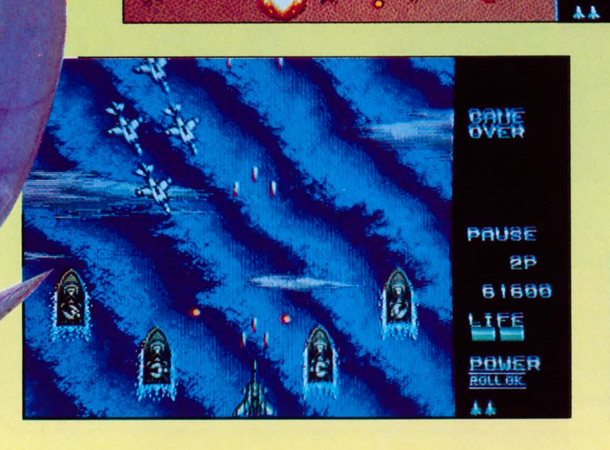


VAPOR TRAIL



Catastrophique, déplorable, lamentable, la terre est dans un triste état depuis que des gredins à longue queue se sont emparé des ressources de notre chère petite planète. Triste réalité que celle de la vie. Limité d'un côté par des politiciens véreux qui ne voient, qui ne jurent que par eux et de l'autre par une population qui en a ras la tête de voir tous les jours que Dieu fait abominations sur abominations. Faut dire que depuis leur arrivée sur terre, ces putains d'envahisseurs ont causé par mal de dégâts et faute d'une poigne suffisamment ferme à la tête du gouvernement, il se trouve que les nouveaux maîtres de la terre, ce sont eux. Hélas, trois fois hélas, comme dirait l'autre. Vous et quelques autres résistants réfugiés dans votre retraite secrète mettez au point un plan d'attaque pour essayer d'enrayer cette fantastique escalade vers la terreur. Et comme dit le proverbe: "la violence entraîne la violence", vous êtes bien parti pour lutte sanglante mettant à feu et à sang le globe dans son intégralité. Bien décidé à ne pas partir seul vous réussissez après quelques heures de discussion à convaincre un de vos fidèles compagnons de route d'assurer en parallèle la défense et la sauvegarde du monde. Pour ce faire, une poignée d'ingénieurs très liés avec le mouvement de la résistance ont mis au point trois nouvelles armes de guerre hyper-sophistiquées. Ces trois vaisseaux de combat spatial et aérien sont le Silph, le Valkyrie et le Seylen.
Lorsque vous jouez à deux à Vapor Trail, vous pouvez choisir deux des trois vaisseaux présentés à l'écran. Evidemment chacun d'eux possède des caractéristiques propres et personnelles (bien que dans ce sens le terme "personnel" soit un peu usurpé). Les principales différences entre ces trois types de navires de combat résident dans les armes et dans leur vitesse de déplacement en vol. Certains plus lents que d'autres, d'autres mieux armés que certains, l'équilibre parfait est trouvé lorsque vous jouez seul et que vous utilisez le Walkyrie.
Tout comme Tatsujin, Same! Same! Same!, Twin Cobra ou plus récemment comme Raiden Trad également testé dans ce numéro, Vapor Trail est un Shoot'Em Up à scrolling vertical qui n'utilise malheureusement et une fois de plus que les trois quarts de l'écran, l'autre partie étant utilisée à des fins plutôt moyennement utiles puisqu'elle vous indique le nombre de vaisseaux et de bonus qu'il vous reste. Pour ma part j'aurais préféré que ces options soit en surimpression comme cela se fait sur la plupart des jeux de tir en arcade et sur des machines comme la PC Engine par exemple. Mais bon, comme cela n'est pas le cas, on se fera une raison. A part cela, tout au niveau du jeu reste dans la plus pure tradition du Shoot'Em Up bas de gamme comme la Megadrive nous en a souvent procuré (cf: les titres précédemment cités). En tout il faudra venir à bout d'une demi-douzaine de niveaux, de monstres de fin géants qui parfois vous prendront bien le crâne avant de pouvoir les passer.
Franchement pas génial du tout au niveau de la réalisation, même si les graphismes sont assez nets et le son assez dynamique avec des voix digitalisées qui animent un petit peu le tout, les couleurs sont ternes (et au niveau des couleurs, je vous garantis que je m'y connais!). Le seul truc vraiment clean dans Vapor Trail c'est la possibilité de jouer à deux simultanément.

J'm Destroy



MEGADRIVE
71%

MEGADRIVE FRANÇAISE
EDITEUR : TELENET JAPAN
GRAPHISME: 12
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

ACE of ACES

Plusieurs missions vous attendent, lieutenant. Vous êtes tout nouvellement promu dans l'armée de l'air, mais les circonstances font qu'on va vous employer tout de suite, si vous le voulez bien, mais nous ne doutons pas de vous, vous avez du courage.
C'est un peu avec ces mots que le chef instructeur vous accueille dans la base, sur son tableau noir il pointe différentes inscriptions, ce sont les missions qu'on vous a réservé: combat aérien, attaque de bombardiers, bombardement au dessus d'un train, ou au dessus de sous-marins. Vous avez aussi la possibilité de vous entraîner dans une de ces missions.
Ensuite, vient le chargement en arme de votre avion. Vous pouvez choisir le nombre de bombes à emporter, le nombre de roquettes ou de balles. Ne chargez pas trop l'avion, il deviendrait difficile à manipuler. L'utilisation est simple, vous déplacez un curseur au joystick, devant les symboles des différentes armes, et vous cliquez sur "+" pour en ajouter, sur "-" pour en retirer. Les armes s'installent alors directement dans la soute. Vient alors une brève description de la mission que vous avez à accomplir, puis une carte représentant l'Europe de l'ouest ainsi que votre position et celle de votre objectif.
Ensuite vous voilà en plein vol. Vous voyez l'action de l'intérieur du cockpit, un viseur se trouve au centre, c'est ce qui vous permet de tirer les balles sur les avions ennemis, et de nombreux cadrans sont disposés dans le bas de l'écran: boussole, indicateur de vitesse, position horizontale, altimètre ou encore radar.
Vous pouvez avoir directement accès aux flancs gauche et droit de l'avion, où vous verrez les ailes et les hélices de l'avion, ainsi que d'autres manettes qui permettent de couper les moteurs individuellement, ou d'éteindre un feu venant de se déclarer sur l'aile.
Dernière partie de l'avion: la soute. C'est ici que vous vous rendrez pour bombarder vos objectifs (trains, sous-marins). Quand le moment sera venu, que vous aurez atteint votre but, vous pourrez ouvrir la soute, et vous procéderez au bombardement.



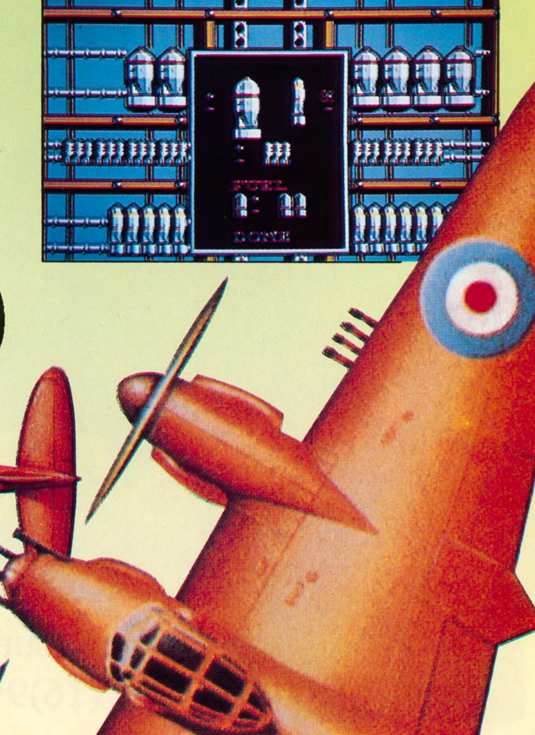
Ace of Aces est très monotone en ce qui concerne les graphismes. C'est dommage, car ceux qui sont présents sont plutôt réussis. Il n'y a pas assez d'action non plus, on passe beaucoup de temps à attendre, et lorsqu'on tombe sur une escadrille, eh ben les combats ne sont pas très bien faits, frustrants.
Une bonne formule, pourtant, que l'on connaissait déjà il y a plusieurs années sur les vieux micros 8 bits, mais la formule a, semble-t-il, vieilli, et l'adaptation n'est pas à la hauteur.

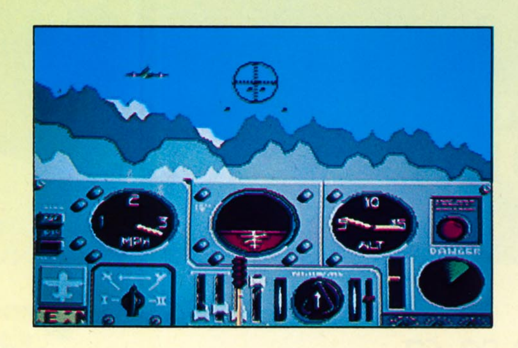
Seb

EDITEUR : US GOLD
GRAPHISME: 14
INTERET : 12
MANIABILITE : 15
SON : 14



ATTENTION
La recette du flan aux œufs parue dans le dernier numéro comportait quelques petites erreurs. A la place "d'une douzaine d'œufs" il fallait lire "deux destroyers jaunes". Nous sommes vraiment désolé, les responsables ont été fusillés.






PC Engine
CORE GRAFX
PUISSA
5 BONNES RAISONS DE S'ECLATER SUR CONSOLE NEC!!
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile
sodipeng
SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67


NCE 5
ORE
RAFX
1290 Frs*
1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS
*Prix public généralement constaté
HOT LINE
(16)99.08.95.72
3615
SODIPENG
Pour connaitre toute l'actualité PC Engine



Magnicourt, dix heures du mat! Dans un vrombissement d'enfer, la 2CV racing de l'écurie "TstJoy" franchit l'enceinte du circuit; nous stoppons devant l'entrée du paddock (Destroy: eh, t'as déjà envie d'aller te coucher, Speedadonf, ben pour un premier test c'est pas très sérieux, tout ça!) Andersen Briselevent, notre directeur, hurle ses ordres. AHLzaswing empoigne la caisse à joypads, n'oublie pas au passage la Krieg à la cerise, quant à Sayonaradestroy (pas de chance, il en fallait un), il pousse en pestiférant la Megadrive munie de son nouveau moteur, le fameux "Fastest One" de Human.

Je démarre la Megadrive, je chauffe la cartouche, une pression sur le bouton start et le premier menu apparaît (tiens mais comme c'est étrange, on dirait que, mais oui mais c'est bien sûr, c'est F1 Triple Battle sur console PC Engine sauf qu'ici on ne peut jouer qu'à deux). Vous avez le choix entre le championnat du monde, l'entraînement ou une bataille contre un adversaire. Pour le plaisir, histoire de savoir quel est le meilleur, je choisis "battle" et invite AHLzaswing à choisir son circuit sur le second menu. Ils sont au nombre de seize, tous ceux du championnat du monde et fidèlement retracés dans les moindres détails. (Destroy: complètement à la masse, notre Speedadonf, voilà maintenant qu'il connaît toutes les sinuosités de tous les circuits de la planète, prétentieux va!). La configuration des bolides est très complète: choix de la direction, de la plus souple à la plus dure, choix du moteur de préférence en fonction du châssis. Pour la boîte de vitesses, quatre types peuvent être sélectionnés. Les châssis constructeurs sont au nombre de dix-huit, y a que l'embarras du choix. Et l'aileron alors? Eh bien cinq réglages également suivant la vitesse ou l'adhérence à la piste sont possibles. Allez hop, d'emblée, je choisis direction souple, châssis Ferrari, moteur Ferrari, boîte automatique, chouette, non? Bah, qu'est ce qu'il a notre rédac'chef, il brandit tout haut sa Krieg à la cerise et hurle: "t'as oublié les pneus". Ah oui, les pneus c'est important et il y en a quatre différents. Je mégote pas, le soleil chauffe à donf la piste, j'opte pour les pneus soft. Les graphismes ne sont pas géants, les sprites un peu petits et les décors du fond sont d'une banalité décevante. En revanche l'animation est parfaite et là ou Fastest One supplante toutes les autres courses de bagnoles actuellement disponibles sur consoles ou micros, y compris le fameux Monaco GP de la Megadrive, c'est dans la simulation. Eh oui, les petits loups du volant, c'est du jamais vu. Les courbes et le chicanes sont signalées et visibles de loin, le freinage a une importance capitale, les trajectoires sont à respecter, les vibreurs sont à utiliser, sans oublier les pertes d'adhérence lorsque vos pneus sont usés et les fameux tête-à -queue qui s'éternisent dans un scrolling vertigineux. Merci Human, c'est du grand art. L'arrêt au stand est géré par la machine, mais vous pouvez choisir de réparer votre moteur ou de



changer les pneus.

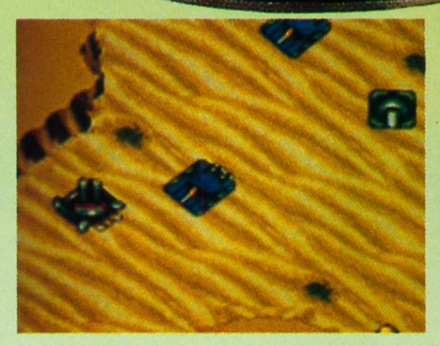
Dans l'option championnat du monde vous devez effectuer cinq saisons complètes comportant chacune seize grands prix. Il faut d'abord vous qualifier (pas facile, les temps de vos adversaires sont canons) ensuite vous prenez place sur la grille de départ. Si vous ne vous qualifiez pas, vous serez obligé de regarder le Grand Prix comme à la télé et d'attendre la fin pour accéder à la course suivante. J'oubliais, la cartouche possède une pile qui permet de sauvegarder une partie en cours, le must ! Je vous fais la causette, mais cet enfoiré de AHLzaswing me double, nous sommes dans le dernier tour, aïe, aïe, aïe! Je prends tous les risques, la chicane arrive, je retarde le freinage, je pique à la corde, je mords sur le vibreur, un coup de joypad à gauche, frein bloqué à donf et hop, je lui fais la barbe (blanche). Briselevent en a les pattes coupées, se gratte le crâne rougi par le soleil (il avait oublié son bob) et m'enlace de ses gros bras musclés en me couvrant de félicitations. Un jeu qu'il ne faut surtout pas manquer (seule ombre au tableau, il ne fonctionne que sur les Megadrive japonaises, eh voui!).

Speedadonf

EDITEUR : HUMAN
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 19
SON : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

GRIFFIN







Un peu à la façon de Metal Stocker, testé dans ce numéro sur PC Engine, Griffin vous place dans la peau d'un conducteur de char d'assaut hyper-sophistiqué. Investi d'une mission de la plus haute importance, vous vous voyez pousser des ailes et pendant le temps d'une partie vous vous retrouvez dans la peau d'un héros des temps modernes, celui que tout le monde adule et admire. Méga génial, ça! Le héros des temps modernes, celui que tout le monde adule et admire. Allez, donnez-moi la feuille, je signe tout de suite.

Voilà, c'est fait maintenant, vous ne pouvez plus reculer. Il faudra être à la hauteur pour passer les quatre niveaux présents dans ce jeu.

Au cours de votre mission pendant laquelle vous devrez percer, défoncer devrais-je dire les lignes de défense d'un envahisseur sanguinaire, vous avancez prudemment à bord de votre char d'assaut. On vous avait prévenu, l'adversaire est de taille et son repaire est rudement bien protégé par des chars balaises et des tourelles de contrôle. Tout en faisant attention aux obstacles naturels comme des falaises ou la forêt, vous devez esquiver les tirs qui fusent de partout. Parfois pour corser un petit peu les choses, rien n'étant jamais trop difficile en ce bas monde, des avions de renfort viennent prêter main forte aux ennemis déjà très largement supérieurs en nombre. Pour riposter à cette fantastique arnaque, vous ne pourrez vous enrichir que de trois sortes de bonus: des méga-bombes détruisant tout à l'écran, des vies supplémentaires et un peu d'énergie. Entièrement réalisé suivant un scrolling vertical, ma foi, tout à fait acceptable, le plus gros défaut de cette réalisation de Telenet réside dans sa maniabilité. Dans des moments cruciaux (c'est toujours dans ces moments-là, d'ailleurs), il est quasiment impossible de changer de cap sans se faire toucher, le char n'allant pas très souvent dans la direction que vous auriez souhaité. Si vous voulez vraiment de l'action, mieux vaut voir ailleurs.

J'm Destroy



EDITEUR : TELENET JAPAN
GRAPHISME: 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 11
SON : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

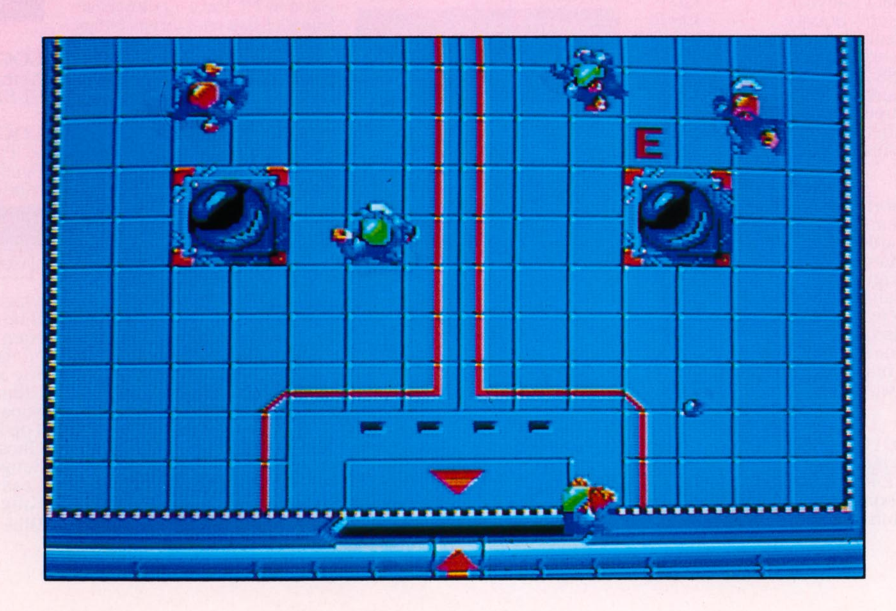
SPEEDBALL

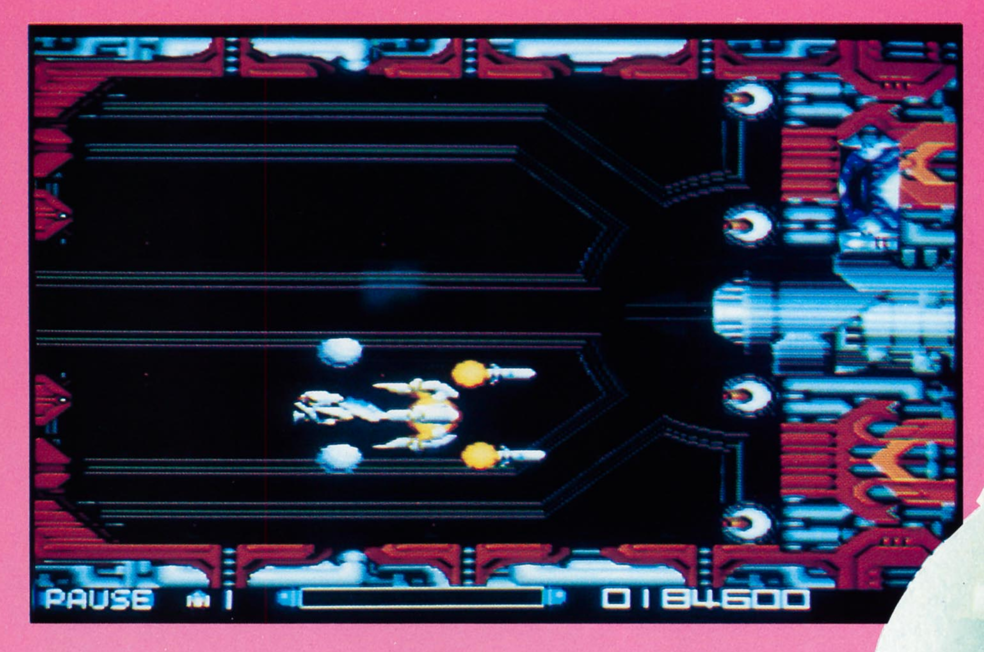
Il y eu une époque où les grandes épreuves sportives déplaçaient des foules considérables. C'était l'époque bénie des organisateurs. Plus tard, victime du "cocooning", les gens se désintéressèrent totalement de ce genre de spectacle devenu trop banal. Meme les hooligans préféraient rester chez eux à regarder un bon Rambo IX bien fumant. Il fallait donc trouver du spectaculaire. Comme au temps des jeux romains et des gladiateurs. Le décor était planté: une arène. Restait à trouver les règles de ce sport que l'on allait appeler le Speedball.
Dans un scrolling vertical, 2 équipes de 4 gladiateurs des temps modernes s'affrontent sur une aire de jeu entourée de murs et pourvue seulement de 4 ouvertures. Les deux qui se trouvent en haut et en bas, ce seront les buts protégés par un gardien et les deux autres serviront à faire passer la boule d'un côté à l'autre du terrain. Comme par magie. Ce sport se jouera, comme vous l'avez compris, avec une boule qu'il faudra mettre dans les buts. Soit avec l'aide des rebonds sur le mur et les obstacles du terrain ou alors avec une action tellement bien menée qu'elle sera imparable pour le goal. Une fois la boule lancée par la roue d'engagement, tous les coups sont permis. Placage, coup de poing, il n'y aura jamais d'excès dans la violence. Dechirés, les cartons jaunes et rouges. Le Speedball doit être un grand spectacle qui ravira la foule.
Après avoir fait pas mal d'adeptes sur micro il y a quelques temps, le Speedball débarque aujourd'hui sur la Master System. Eh oui, la grande saga (africa!) des conversions micro sur la console Sega continue et c'est pas fini! Personne ne s'en plaindra surtout quand les jeux qui nous sont proposés ont déjà fait leurs preuves. Pourtant le défi n'était pas gagné. Adapter ce sport futuriste sur une simple 8 bits alors qu'elle était un chef-d'œuvre de rapidité sur 16 bits relevait tout simplement du suicide. Agréable surprise, l'intérêt du jeu reste entier. Certes, cette conversion perd beaucoup en vitesse et en fluidité d'animation, mais le plaisir de jouer à ce sport particulier et prenant est toujours présent. Il le doit avant tout à ses graphismes soignés et à l'atmosphère du jeu très bien rendue. Les couleurs sont un peu moins vives que sur micro mais elles agressent aussi moins les yeux. Les agressions se dérouleront sur le terrain et seulement sur le terrain.
Laissez un peu de côté les sports comme le football qui finiront par se noyer dans les affaires financières et essayez de faire une partie de Speedball, seul ou à deux. Les amateurs des sports qui bougent vraiment ne seront pas déçus et connaîtront des combats très durs et des parties passionnantes. Attention, aucun des joueurs du Speedball ne sera enfant de chœur ou de cœur. Pas de pitié pour l'adversaire, il faudra taper vite et fort.

Rastafoo

MASTER SYSTEM
88%

EDITEUR : MIRRORSOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 15
SON : --





SUPER



Depuis l'arrivée de R-Type dans les salles d'arcade on a vu bien des shoot'em up qui reprenaient les mêmes ingrédients: le module à la fois offensif et bouclier, les aliens monstrueux qui vous attendent à la fin de chaque niveau, etc... Les fans du genre en redemandent et ils seront servis avec la conversion du second jeu d'arcade de la série, qui arrive sur Super Famicom. Toutefois, il ne faut pas s'attendre à de grandes innovations car cette nouvelle version ressemble comme deux gouttes d'eau à la précédente. On retrouve le même vaisseau, toujours accompagné de son module qui se place à l'avant ou à l'arrière et il est encore possible de l'envoyer en avant-garde, comme de le rappeler à volonté. A ce niveau, la présence de nombreux boutons sur le joypad de la Super Famicom est particulièrement appréciable: un bouton commande le tir automatique, un second permet de contrôler les super-tirs et un troisième envoie ou rappelle le module.

Pas de grandes nouveautés en ce qui concerne les armes supplémentaires car ce sont exactement les mêmes que dans l'épisode précédent, à la seule exception d'un tir en éventail des plus efficaces. On retrouve également le super-tir, mais il a été perfectionné et si l'on maintient le bouton appuyé encore plus longtemps on obtient un tir des plus puissants qui cause de sérieux dégâts dans les rangs ennemis. Ce tir particulièrement dévastateur est d'un emploi assez délicat, car il n'est pas possible de le garder en réserve plus de quelques secondes, ce qui vous impose un timing des plus rigoureux.

Pour sa première réalisation sur la Super Famicom, Irem nous laisse un peu sur notre faim. Il faut reconnaître que si la bande sonore et les graphismes sont irréprochables, tant en ce qui concerne les sprites que les décors, on ne peut pas en dire autant de l'animation. Les programmeurs d'Irem qui nous ont rarement déçus (surtout sur la PC Engine), ne semblent guère à l'aise sur cette nouvelle console. En effet, l'animation n'est guère rapide et parfois le jeu ralentit encore plus alors qu'il n'y a que quelques sprites sur l'écran. D'autre part, votre vaisseau répond très lentement, même après la récupération d'un speed up. Tous les programmeurs s'accordent à dire que la programmation est très difficile sur la Super Famicom, mais on entend toujours ce même refrain chaque fois qu'une nouvelle machine arrive sur le marché. Cela s'arrange toujours avec le temps et d'ici un an les programmeurs se seront sans doute familiarisé avec cette console et c'est à ce moment-là que nous verrons sans doute arriver de petites merveilles qui exploiteront vraiment les capacités de la Super Famicom. Mais si Super R-Type n'est pas le shoot'em up génial que l'on attendait sur cette console, ce n'en est pas moins un programme très prenant. On se prend au jeu et on n'a de cesse d'en venir à bout, ce qui ne pose guère de problèmes dans la mesure où l'on dispose de crédits illimités. Cela a généralement pour effet de limiter la durée de vie d'un jeu, mais dans le cas de Super R-Type, c'est compensé par la présence de quatre niveaux de difficulté qui vont d'un redoutable niveau hard à un niveau Kids d'une facilité vraiment enfantine. En effet, dans ce mode, après avoir perdu une vie, vous reprenez le jeu sans perdre les équipements dont vous disposiez, ce qui vous facilite énormément les choses.

Alain Huygues-Lacour



EDITEUR: IREM
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 14
SON: 17
MANIABILITÉ: 16
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES

SUPER FAMICOM 85%

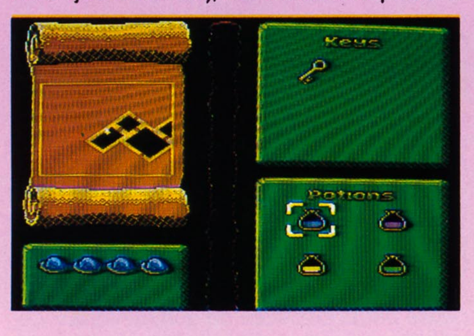
Solstice

Le sceptre de Demnos donne à celui qui le détient le pouvoir de régner sur la terre et le ciel. Celui-ci à été forgé dans les feux sacrés des elfes. Depuis bien longtemps, Morbius le maléfique est à la recherche du sceptre, avide de pouvoir. Les elfes ont eu peur qu'il le trouve, et ont donc brisé le sceptre en six morceaux. De plus, ils ont éparpillé les morceaux dans le château de Kästleröck, le repaire immense et terrifiant de Morbius lui-même. Il ne pensera jamais à chercher dans son propre domaine. Tous les cent ans, juste avant le solstice d'hiver, le sceptre se reforme si l'on approche les six morceaux.
Morbius l'ignoble a enlevé la princesse Eleanor. Vous, Shadax, devez la délivrer. Le seul moyen d'y parvenir est de réunir le sceptre, et il est juste temps, le solstice d'hiver est pour ce soir, il faut vous rendre à Kästleröck. Malgré toutes les histoires atroces que l'on raconte sur ce lieu, vous vous y rendez, plein d'espoir.
Solstice est un superbe jeu d'arcade/aventure. La visualisation des graphismes est en 3D isométrique, dans des décors très réussis. Vous dirigez Sharax, vous le faites sauter par dessus les pièges, sur les dalles mobiles, vous lui faites ramasser des objets, qu'il empile pour atteindre des portes inaccessibles autrement. Il y a 250 salles dans le château de Kästleröck, toutes bourrées de pièges: pics mortels, dalles qui disparaissent sous votre poids, monstres qui vous tuent au moindre contact. Heureusement d'autres objets sont là pour vous aider. Des clés, tout d'abord, qui vous aideront à entrer dans certaines salles stratégiques, différentes potions (qui tuent tout dans l'tableau, qui détruisent les objets en mouvement, qui les figent ou font apparaître les objets invisibles), des bombes explosives qui percent les murs, ou des bottes qui permettent de sauter plus haut.
A tout moment vous pouvez accéder à la carte magique que vous possédez, elle permet de visualiser le plan de toutes les salles que vous avez déjà visité. De plus, elle indique les sorties secrètes.
Pour faciliter le jeu, qui est bien compliqué, très long à résoudre, et c'est tant mieux, dans certaines salles se trouvent des pièces de crédit. Celles-ci permettent de redémarrer une partie quand vous avez perdu à l'endroit où vous aviez ramassé la pièce.
Solstice est donc un jeu passionnant, très riche, mais attention, ce n'est pas un jeu d'arcade, on ne combat que très très peu, il faut de l'astuce et beaucoup d'adresse, certains passages étant particulièrement délicats. Pour couronner le tout, la bande son est vraiment excellente, aussi bien la musique de présentation, que celle qui accompagne le jeu.

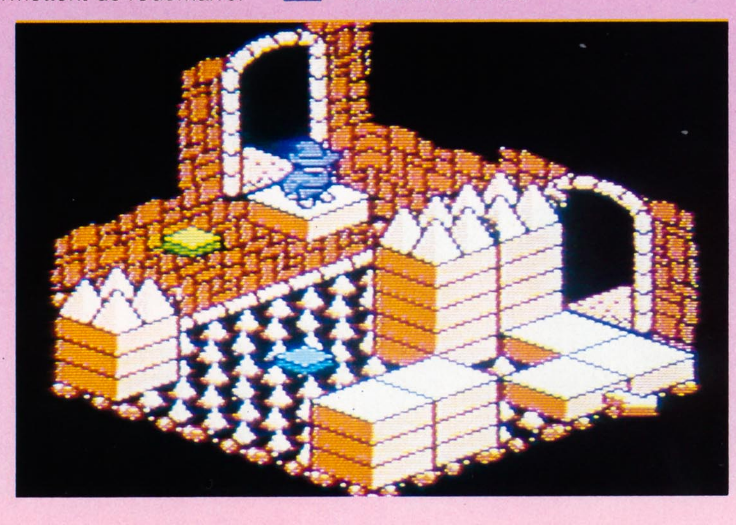
Seb



EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
SON: 18
MANIABILITÉ: 17







ATTENTION

La manifestation de soutien organisée par le fan club de Bernard Montiel qui devait avoir lieu 5 spetembre, entre la Bastille et l'Arc de Triomphe est annulée. Par contre la réunion du mercredi, chez Bernard, est maintenue. Le droit d'entrée est toujours d'un paquet de pépito.

POWER ELEVEN

Après l'immense succès de Formation Soccer sur PC Engine, il fallait bien qu'Hudson, le brillant éditeur de PC Kid II et le concepteur de la console NEC, réagisse. On vous avait déjà parlé de Power Eleven dans l'une de nos previews, il y a maintenant quelques mois. Mais cette fois-ci, ça y est enfin, la seconde simulation de foot est enfin disponible chez tous les meilleurs revendeurs.
Après l'immense succès de Formation Soccer, tellement immense d'ailleurs qu'il est à l'heure actuelle encore introuvable, on espérait vraiment que ce jeu de Hudson relève le défi qui lui était lancé par son ancêtre. Finalement et au bout de quelques heures de jeu, on se rend compte que ces deux titres n'ont pas tout à fait la même philosophie. L'un, Formation soccer, joue plus le rôle d'un simulateur même si le réalisme n'est pas toujours au rendez-vous, l'autre, Power Eleven fait bien plus penser à un jeu d'arcade comme on peut en trouver dans les salles de jeux vidéo. Après une page de présentation animée vous indiquant la façon d'introduire la cartouche dans le port, ce qui est d'une importance capitale, vu que vous avez déjà du rentrer la cartouche pour voir la dite page de présentation (du n'importe quoi, en bref!), le non moins sempiternel menu graphique, apparaît. Quatre options vous permettent de déterminer le type de match auquel vous désirez participer. La Hudson Cup vous permet de participer à un véritable championnat composé d'une quinzaine d'équipes qu'il faudra affronter pour devenir le maître incontesté de la discipline. Malheureusement pour nous et bien que cette partie du jeu soit assez explicite, il existe une très grande, voire une trop grande disproportion entre les différentes équipes présentes. Au début, on n'a aucune difficulté pour bâcler les premiers matchs en écrasant ses adversaires quinze, seize, dix-sept à zéro. Certes je ne doute pas que cette situation puisse flatter votre ego, mais bon lorsqu'on tombe sur une équipe un peu plus forte, on redescend bien bas et le score à tout de suite tendance à s'inverser. Mais bon, mis à part ce facteur assez dérangeant, on est tout de même assez satisfait de pouvoir dribbler, faire des passes fortes, faibles ou lobées.

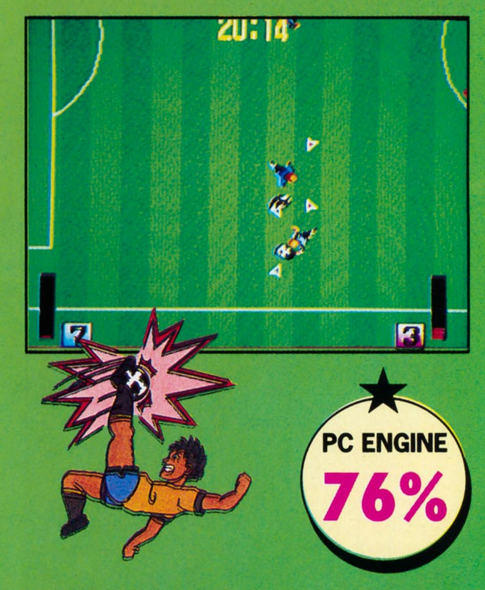


Durant cette phase où vous devez lutter pour l'obtention du titre, après quelques parties remportées il vous sera également possible de changer les joueurs en achetant les meilleurs et en vendant ceux qui vous paraissent les plus mauvais. Un tableau rempli de statistiques vous guidera dans vos choix, histoire de ne pas vous planter lors d'un transfert éventuel.
Une seconde option vous permettra, elle, de jouer à deux l'un contre l'autre. Evidemment ici plus question de quinze ou seize à zéro, tout est dans la stratégie de placement et dans la dextérité avec laquelle vous maniez le joypad. Et puis lorsqu'on joue à deux c'est toujours tellement plus rigolo. On se fend la gueule à filer des coups de coude lorsque l'adversaire est en position de marquer, on s'éclate la poire à lui refiler des coups de pied pour le désarçonner, on lui parle pour le déconcentrer, bref à deux on rigole et s'amuse toujours beaucoup plus.
La troisième option accessible dans ce menu est certainement la moins intéressante d'entre toutes, puisqu'elle ne permet que de visionner un match, les deux équipes étant alors dirigées par l'ordinateur.



Enfin, l'heure de la quatrième et dernière option est venue. Celle-ci correspond au mode des penalty. Si voulez vivre de grands moments de joie intense, de cris, de pleurs, alors n'hésitez pas: la séance de penalty, en vrai ou simulées, est toujours aussi palpitante.
Outre le fait que l'on puisse choisir l'une des trois configurations (4-4-2, 4-3-3, 5-3-2) avant le match, il est également possible de déterminer la durée d'un match (dans les parties amicales du moins), ainsi vous pourrez jouer deux mi-temps de quinze, trente ou quarante-cinq minutes. De plus lors de la phase "Hudson Cup", une pile incluse dans la cartouche vous permet de sauver votre position.
Au cours du jeu, la seule originalité de Power Eleven réside dans le fait que chaque joueur possède un niveau d'hyper-énergie. Cette hyper-énergie vous donne la possibilité de courir plus vite pour revenir ou pour déborder un adversaire, de taper dans la balle plus fort pour battre le gardien plus facilement. Assez efficace cette option est pourtant éphémère, sachez ne pas en abuser.
A part cela, il faut tout de même bien reconnaître que Power Eleven n'est pas un jeu génial, beaucoup de règles essentielles comme les coup-francs par exemple ont été omises, ce qui simplifie de beaucoup le jeu en lui-même, mais le rend également moins intéressant.
Graphiquement en demi-teinte, cette simulation d'Hudson reste pourtant tout à fait agréable lorsqu'on y joue à deux.
Et si vous aimez les jeux de sports, allez-y, vous vous éclaterez, y a aucun problème là-dessus.

J'm DESTROY



EDITEUR : HUDSON
GRAPHISME: 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 15





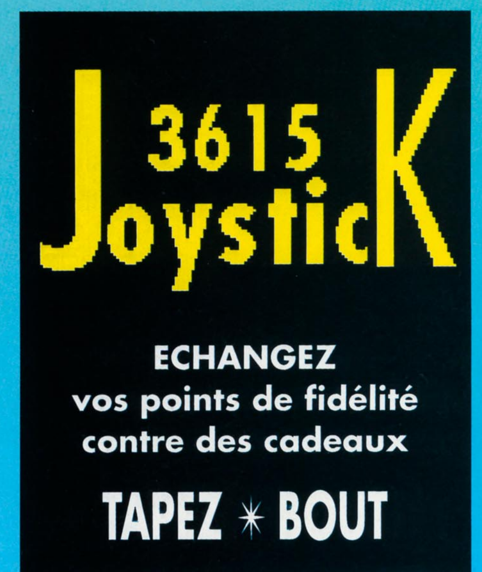
Rien que par le titre, on sait déjà à peu près où on met les pieds. Marvel Land, un pays merveilleux, est une conversion d'arcade de chez Namcot. Assez peu connu, ce jeu n'avait, il est vrai, pas vraiment soulevé l'enthousiasme général au sein de la petite communauté acharnée que vous êtes. Triste réalité, mais réalité tout de même. Cependant, je peux vous le dire pour y avoir joué en son temps, en arcade Marvel Land était un fort bon jeu. Alors, c'est avec un plaisir non dissimulé que j'ai la joie de vous annoncer la sortie et la disponibilité de Marvel Land sur Megadrive.

Dans un monde féerique et assez enfantin, mais nous y reviendrons, vous dirigez un petit garçon, vach'tement catastrophé par la tonne d'embrouilles en tout genre qui lui tombent sur le coin de la gueule. Faut bien reconnaître que le pauvre n'a pas vraiment été gâté par les événements. Figurez-vous qu'outre le fait que des dizaines de protozoaires de dernière zone, ceux-là même qui vous font mal au bide lorsque vous êtes malade, viennent vous aborder pour vous soutirer quelques gouttes de sang, votre petite copine s'est également fait enlever par ces mêmes crétins assoiffés du nectar sacré. Ahhhh, que la vie est difficile pour un petit garçon au pays merveilleux. C'est vrai que ce matin encore, rien de tout cela n'était prévisible. Parfois la vie amène avec elle des surprises assez peu agréables. Mais que se passe-t-il, je divague, allez, reprenons-nous. Après une brève page de présentation qui ne restera pas dans les mémoires, le jeu démarre aux abords d'un château tout droit sorti des paysages légoiens que vous réalisiez dans votre prime jeunesse. En effet, ne vous en étonnez pas, tout l'univers graphique de Marvel Land est assez peu ordinaire et reste très enfantin. Les nombreux ennemis qui vous chercheront des noix semblent être des poupées plastiques que l'on rencontre dans les rayons jouets et peluches des grands magasins en période de Noël. Mais ne vous y trompez pas, si ces personnages à la mine sympathique peuvent vous émouvoir pendant quelques instants, il n'en demeurent pas moins très dangereux. Ainsi pour vous en débarrasser vous devrez contourner votre appréhension de faire du mal, et agir en conséquence. Ne vous lancez surtout pas à l'aventure comme ça, sans être sûr de votre coup, tout pourrait bien se retourner contre vous. Pour éliminer vos adversaires vous avez trois solutions: sauter sur la tête de ces derniers en présentant votre postérieur qui au fur et à mesure du temps devient une véritable planche de béton, utiliser une des nombreuses options présentes au cours des niveaux qui permet grâce à un système de multiplication de personnalité de vous retrouver aligné à plusieurs sur le même écran et de détruire à distance les méchants, ou encore prendre appui sur le décor en utilisant les diverses armes comme le boulet à ressort au premier niveau par exemple. Pour détruire les monstres de fin, là encore on sort des chemins battus des jeux d'arcade de cette catégorie. Le principe est simple et reprend celui de Wonder boy, c'est-à-dire que vous ne vous battez pas physiquement avec eux, mais par le biais d'un jeu bien japonais: le pierre, feuille, ciseaux. A la fin de chaque niveau (il y en a quatre, chacun subdivisé en trois, quatre, cinq ou six stages), un mot de passe vous permet de reprendre une partie en cours. Malgré des graphismes assez enfantins, mais ça vous êtes déjà au courant. Marvel Land est un jeu bourré d'astuces de programmation qui lui permettent de s'extraire de la masse des jeux de ce type disponibles sur cette console. Lors de certains niveaux vous serez au centre d'une fête foraine, avec des wagonnets magiques, des grands roues, et tout et tout. L'animation des sprites mobiles s'effectue selon un algorithme de rotation de sprites, lent certes mais qui a l'avantage d'exister. Très rigolo, Marvel Land est un excellent divertissement même si on estime avoir dépassé l'âge.

J'm Destroy

MEGADRIVE
87%

EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

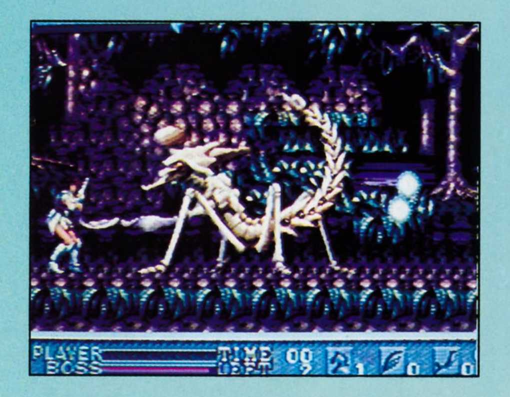




EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
NUMERO 2 SEPT-OCT. 91
MEGA force
le magazine des jeux
SEGA
TOUS LES NOUVEAUX JEUX SEGA
SONIC ARRIVE SUR MASTER SYSTEM
MEGA SOLUTIONS
MASTER SYSTEM :
- Alex Kidd (Le jeu de la console)
- Golden Axe Warrior
- Wonderboy III
MEGADRIVE :
- Sonic
- Ghouls'n Ghosts
1000* PHOTOS exclusivement SEGA
MOONWALKER POSTER GÉANT
T 4702 - 2 - 30,00 F -RD
N° 2 à partir du 13 septembre
LE MAGAZINE EXCLUSIVEMENT SEGA

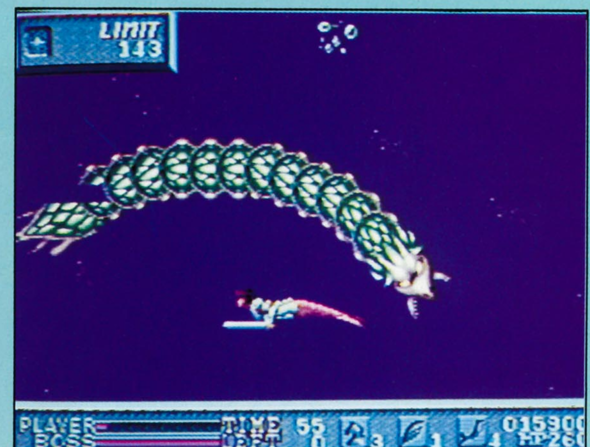
SAINT SWORD

Ahhhhh, qu'il est difficile de se faire une place au soleil parmi les dieux de l'antiquité lorsqu'on n'est qu'un simple mais fidèle guerrier. Mais pourtant tel est votre but, votre seul but, voilà pourquoi vous devez unir toutes les forces de la nature pour devenir un être incontestablement supérieur. Dans l'univers libre de ces forces immenses, il faut assurer un maximum pour pouvoir carburer au quart de tour et espérer un avenir plus chatoyant. Bref, au cours de vos diverses aventures vous avez entendu parler d'une étrange légende selon laquelle une épée magique (la Saint Sword) aurait la possibilité de modifier la structure moléculaire du corps de la personne détentrice de cette épée et de le transformer de quatre façons différentes. Vous êtes le preux chevalier qui avez réussi cette tâche quasi-impossible de s'approprier cette épée et ce premier succès est la source de toutes les convoitises ennemies. Pour vous défendre, il faudra faire gaffe, éviter une tonne de pièges mortels, décapiter les monstres hideux qui se dresseront sur votre route. Evidemment et heureusement l'épée n'est pas encore prête de vous être arrachée des mains.



Au cours de votre périple armé, il faudra non seulement que vous luttiez d'arrache-pied, pour éliminer les assaillants qui vous foncent dessus, mais également savoir quelles transformations effectuer pour s'en sortir dans les meilleures conditions possibles. Grâce à l'épée sainte, vous pouvez vous transformer en trois types d'animaux mythologiques. Pour les scènes sur terre, un coup d'épée et hop, on se transforme en un cheval à tête d'homme qui peut non seulement refiler des coups de pattes postérieures à la gueule de ces adversaires, mais également les fendre en deux avec sa lame affûtée.

Pour les scènes sous-marines, quoi de plus simple que de se transformer en un farouche poisson que rien ne peut arrêter. Cette possibilité de métamorphose vous assure une force incommensurable et les adversaires ont intérêt à se tenir à carreau, vous êtes bien décidé à casser de l'ennemi. Parfois aussi, vous aurez la possibilité de vous transformer en homme ailé. Un petit coup d'aile, un grand coup de massue et vous voilà parti dans une fantastique aven-



ture, où à chaque coin et recoin une nouvelle surprise vous attend.

En tout il faudra franchir sept niveaux, certains simples et linéaires, d'autres bien plus compliqués se révéleront être de véritables labyrinthes dans lesquels vous aurez vite fait de vous perdre.

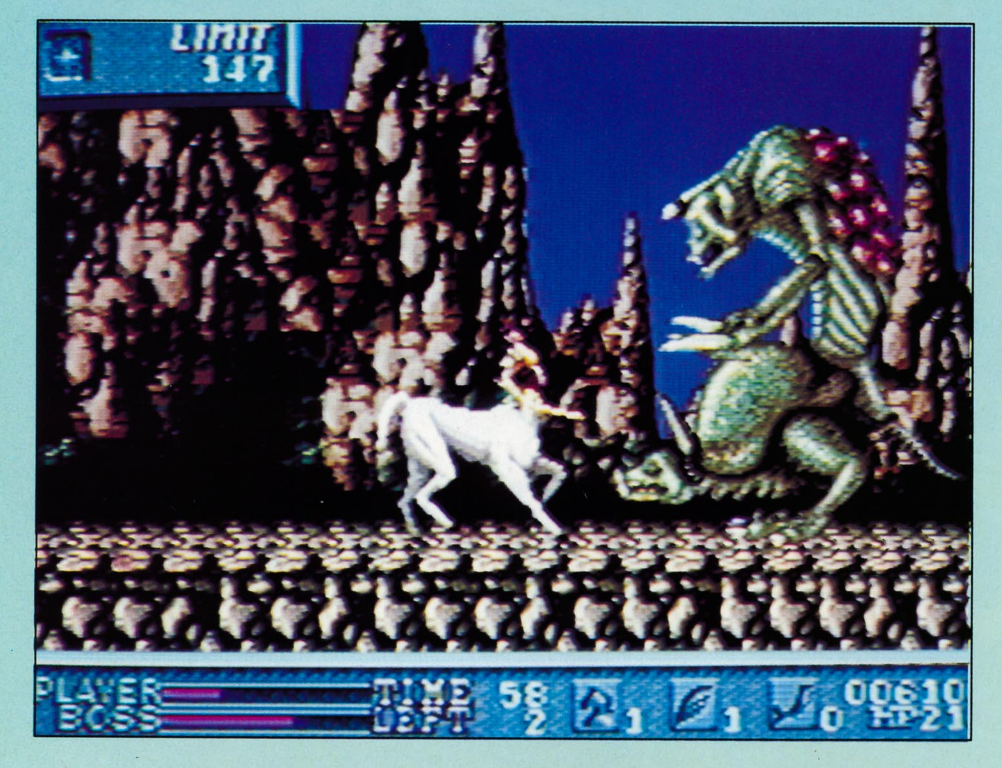
Engagé dans une féroce bataille contre les forces du mal, le guerrier solitaire que vous dirigez ne pourra compter que sur lui-même pour se sortir des situations mortelles dans lesquelles il s'est embarqué.

Tout au long du jeu, un scrolling multi-directionnel excellent capture le joueur et l'entraîne jusqu'au fond de l'aventure. Doté de graphismes variés et très soignés, Saint sword souffre tout de même d'une animation assez imparfaite. La démarche du guerrier est par exemple horriblement saccadée, alors que l'on aurait apprécié une dégaine plus souple avec un plus grand nombre d'étapes permettant d'assurer une plus grande fluidité.

Au niveau du jeu lui-même, on est malheureusement un peu déçu par cette production de Taito et deux mots me viennent immédiatement à l'esprit: trop simple. En cinq heures de temps et sans vraiment forcer son talent, on arrive au bout de ce Beat'Em Up, ce qui reconnaissons-le est quand même un peu léger pour un jeu qu'on a payé 400 francs en moyenne.

Mais ne restons pas sur cette note un peu sombre et ajoutons en guise de conclusion que Saint Sword reste un bon jeu, bien bastonneux.

J'm DESTROY



MEGADRIVE 80%

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 16
SON : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

TRICKY

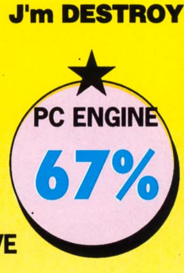


Prise de têteur, are you ready? Si la réponse est oui, alors c'est parfait car si vous aimez vous prendre la tête à vous en dévisser le cou, vous allez être content, heureux, vous allez sauter au plafond en poussant des petits hurlements, signe caractéristique d'une bonne déchique totale.
Certes si le principe n'est pas nouveau, puisque ce titre d'IGS reprend celui de Sokoban World, vous savez bien, Sokoban, c'est ce diable de petit bonhomme qui s'emmerde comme un fou à remettre les caisses aux endroits désignés par un point vert et par son patron. Cette fois-ci l'histoire est un peu différente, mais la réflexion reste la même. En deux mots, dans Tricky vous devez assembler des animaux (ours, volailles, lapin, etc..) deux à deux en les poussant les uns contre les autres.
Evidemment au début rien n'est vraiment très compliqué et ce n'est qu'au bout d'une dizaine de niveaux que la prise de crâne, l'émancipation des neurones du complexe hypothalamo-hypophisaire devient totale. On cherche, on cherche à savoir comment on pourrait bien placer et déplacer ces sacrés animaux pour qu'ils puissent disparaître. On se creuse les méninges pour trouver la solution au problème qui est à chaque nouveau niveau, plus difficile et plus ardu. Parfois on trouve! Eh oui, parfois on trouve et on est alors un des hommes les plus heureux du monde.
D'une réalisation somme tout assez moyenne, Tricky offre tout de même de bons graphismes et une bande sonore tout à fait acceptable. Un jeu qui est bien plus à sa place sur la GT que sur la PC Engine de table. Mais reconnaissons également que les jeux prise de tête comme celui-là, ce n'est pas toujours ma tasse de thé (NDLR: ça veut dire qu'il faut rajouter 20% à la note globale!).



J'm DESTROY





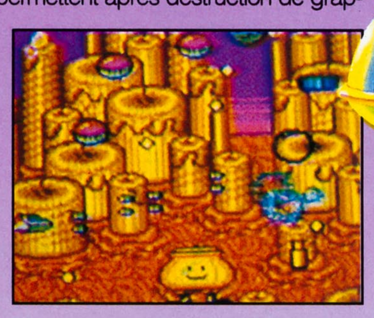
EDITEUR : IGS
GRAPHISME: 14
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
MANIABILITE : 18
SON : 15



C'est dans un monde complètement délirant, aux graphismes assez peu habituels que se déroule Fantasy Zone Gear. Déjà disponible sur Master System depuis bien longtemps, ce Shoot'Em Up aux décors surprenants est désormais disponible sur Game Gear. Aux commandes d'un petit vaisseau galactique qui n'a pas grand-chose à voir avec ceux que l'on a l'habitude de rencontrer dans ce style de jeu, vous devrez affronter des dizaines d'envahisseurs extra-terrestres dont le rêve non dissimulé est de vous avaler pour leur quatre heures. Mais attention, vous ne l'entendez pas de cette oreille (mais de l'autre plutôt) et bien décidé à ne pas vous laisser marcher sur les pieds plus longtemps vous vous lancez en plein cœur de l'action. Alors que l'écran est animé par un scrolling multi-directionnel d'une fort bonne qualité, vous êtes plutôt préoccupé par ce qui se déroule devant vos yeux. C'est dingue, mais les envahisseurs arrivent de partout, d'en haut, d'en bas, de droite, de gauche, vous ne savez vraiment plus trop où donner de la tête. Mais pour résister aux quinze types d'ennemis qui vous mèneront la vie dure tout au long des sept niveaux de Fantasy Zone, il faudra bien maintenir tous vos sens en éveil. Certains monstres plus importants en taille que d'autres vous permettent après destruction de grappiller quelques pièces d'or. Avec ces pièces d'or vous pourrez lorsque vous entrerez dans une boutique acheter de nouvelles armes, pour rentabiliser votre exploit et pour continuer la lutte d'une façon un peu plus sereine. En tout seize armes nouvelles pourront être ajoutées à celles que vous avez déjà. Mais comme vous n'en avez que très peu, achetez-en le maximum. Du bouclier, l'arme la plus chère avec la Flash Attack, aux Twin Bombs, la moins chère, une panoplie complète de missiles et de tirs extravagants vous est offerte. Bien que l'action se déroule dans les deux sens latéraux et que les graphismes soient assez sympas, Fantasy Zone souffre d'une maniabilité un petit peu faible pour que l'on puisse parfaitement ajuster ses tirs en fonction des vagues ennemies qui tracent sur vous. Un petit peu dommage.

J'm DESTROY





GAMEGEAR
68%

EDITEUR : SANRITSU
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 14
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

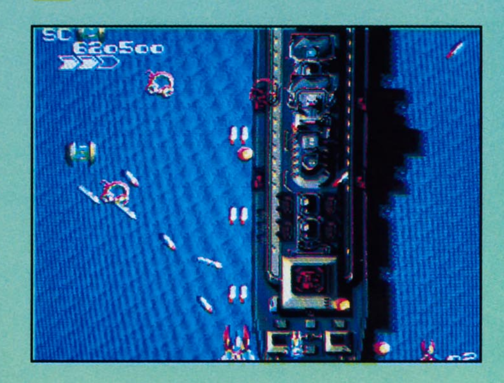


Si je vous cause de Gunhed, vous allez me dire: “Ah ouais, t'es sympa toi, mais t'as un train de retard, si pas deux!”. Si je vous cause de Super Star Soldier, vous serez également d'accord pour caqueter à tue-tête et à qui mieux-mieux: “mais pour qui nous prend-il, ce crétin de dernière zone!”. Mille excuses, mes bons, mais faudrait quand même voir que si je vous raconte tout ça c'est pas pour vous ennuyer, mais simplement pour vous dire que Final Soldier est le troisième volet de la trilogie des Gunhed, au même titre que Le Retour Du Jedi est la troisième partie de la trilogie de La Guerre Des Etoiles. Et là, je redeviens jouasse comme à l'habitude, car je viens, enfin, j'espère, de vous apprendre un truc. C'est sûr qu'il m'en faut peu pour être transi de joie et d'allégresse, mais c'est parfois tellement réconfortant. Tout cela est certes très intéressant, mais d'état d'âme en états d'âme, on apprend pas vraiment grand chose sur le jeu.
Dans la plus pure tradition des Shoot'Em Ups à scrollings verticaux sur PC Engine, Final Soldier est là encore un véritable petit miracle de programmation consolienne ou consolifère si vous préférez. Après vos exploits guerriers de Super Star Soldier et de Gunhed, la ligue stellaire vous confie une nouvelle mission, tout aussi destructrice et dilapidatrice (NDLR: dispendieuse, non?) que les précédentes. Cette fois-ci, fini le temps du Neo-Caesar (votre ancien navire de combat), place au Final Soldier (le dernier soldat). Loin d'être facile, dans ce nouvel épisode d'une saga maintenant bien huilée par les rouages du temps (un nouveau philosophe est né), vous aurez fort à faire devant les milliards, que dis-je, devant les trilliards de billions de beaucoup de mille de sprites qui vous tombent dessus dans une farandole lumineuse et colorée. Ah ouais, tiens, puisqu'on y est, Final Soldier est techniquement parfait, tout aussi bien foutu que les deux premiers volets. Le scrolling bien rôdé trace à toute berzingue en défilant du haut en bas de l'écran, la maniabilité est quasi parfaite d'autant plus qu'il est possible de modifier la vitesse de déplacement du vaisseau en appuyant durant le jeu sur le bouton Select, l'animation est irréprochable, bref en deux mots comme en cent, le travail est archi-vachtement bien fignolé. Jamais à cours d'imagination au niveau des monstres de fin, les programmeurs d'Hudson nous ont encore de ce côté-là concocté un plat de résistance pas piqué des vers et vous devrez utiliser toute votre dextérité et tous vos automatismes de Shoot'Em Uppeurs fous pour en arriver à bout. Au cours de votre périple vous survolerez des régions chacune très différente de la précédente, ainsi vous naviguerez au cœur d'une base spatiale gigantesque, vous arriverez dans un désert inhospitalier, déboucherez au bord de l'océan, trébucherez dans une région urbaine, bref, si vous voulez de la variété, c'est pas un problème, Final Soldier en dispose jusqu'à plus soif, comme le disait un slogan publicitaire.
Durant cette mission de destruction globale, des pastilles et autres options de couleurs pourront vous venir en aide pour augmenter la puissance de vos tirs et rayons laser, et comme en plus ces armes sont à l'écran tout à fait spectaculaires, aucune raison n'existe pour ne pas les utiliser. De plus un menu présent dès le départ vous permet d'allouer un certain type d'arme à certaine partie du vaisseau, ce qui vous permet de mieux vous rendre compte de l'évolution de votre croiseur galactique. Programmé dans le même esprit que Super Star Soldier et Gunhed, Final Soldier est un jeu qu'il vous faut posséder et cela que vous soyez un fou, fana, des deux premiers chapitres ou non.

J'm DESTROY

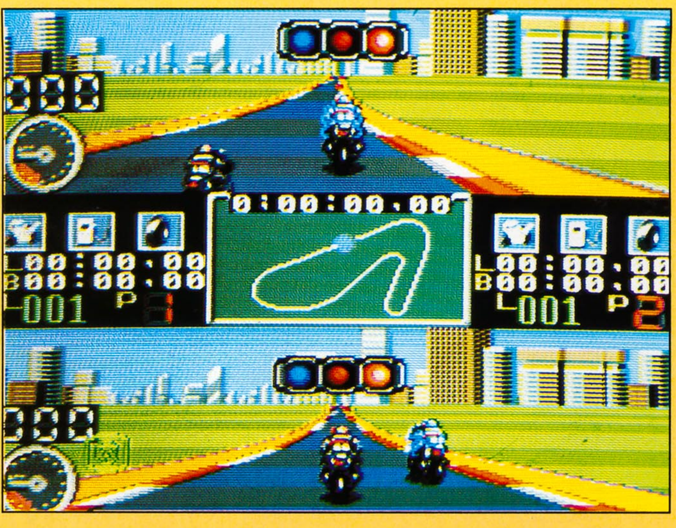
PC ENGINE
91%

EDITEUR : HUDSON
GRAPHISME: 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 19
SON : 17





Racing Spirit



Après Final Lap Twin et F1 Triple battle, les deux meilleures courses de voiture sur PC Engine, Racing Spirit est la première simulation de conduite de moto de compétition. Casque sur la tête, les yeux rivés sur l'horizon, gants sur l'accélérateur, c'est parti pour une bonne course bien défonçante dans laquelle vous devrez vous mesurer aux meilleurs mondiaux. Fort de votre expérience en tant que conducteur de mobylettes et de tricycles, vous allez devoir vous remettre en question pour vaincre et obtenir le titre convoité par tous.

Ici, plus question de pétaradette ou de solex, cette fois-ci vous vous êtes lancé à bride abattue dans un univers im-pi-to-ya-a-ble où les ronflements des tirs lasers sont remplacés par les vrombissements de moteurs hyper-super-puissants. Moins implanté en France que les courses de Formule Un par exemple, les grosses cylindrées ont pourtant elles aussi leur mot à dire, et c'est tant mieux. C'est tant mieux parce que c'est à Irem (à qui l'on doit déjà R-Type I, R-Type II, Vigilante...) que l'on doit la réalisation de cette course de motos.

Après un rapide coup d'œil sur le premier menu qui vous permet de sélectionner un jeu à deux ou seul dans l'une ou l'autre de ces catégories : Grand Prix du Japon (une course au cours de laquelle vous pourrez vous mesurer à un adversaire), Endurance (histoire de voir si vous n'êtes pas un coureur de pacotille, et que les longues distances ne vous font pas peur) et Test Run (un entraînement sur l'un des seize circuits disponibles), vous devrez choisir le pilote et installer les diverses composantes de votre véhicule afin de ne pas être ridicule au moment venu. Certes vous ne pouvez pas tout changer; seuls les freins, les roues, le cadre et le moteur peuvent être modifiés en fonction de la course et des conditions climatiques que vous devrez affronter.

Ehhh oui, parfaitement, les conditions climatiques interviennent dans cette simulation. Au cours de la course par exemple il pourra se mettre à pleuvoir, ce qui aura pour tendance d'humecter légèrement la piste (quelle ironie), la rendant ainsi très glissante (comme quoi, parfois, la logique cartésienne, c'est vachement utile !).

Cette phase de sélection reste assez complète et permet une bonne approche de la course en elle-même.

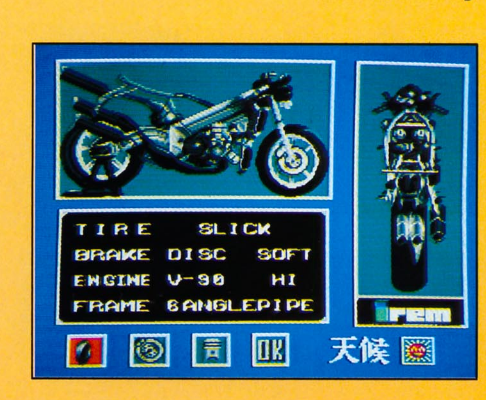
Pendant la course l'écran est partagé en deux, permettant ainsi à deux joueurs de jouer simultanément, exactement à la manière de Final Lap Twin, chacun matant sa propre partie d'écran. Loin d'être complètement indépendants, ces deux écrans assurent au joueur une bien meilleure visualisation des événements et lorsqu'on regarde dans la partie qui n'est pas la sienne et que l'on voit sa moto disparaître à l'horizon, on est content de savoir que l'on commence à prendre ses distances. Si cette course de motos n'est pas d'un réalisme foudroyant, il faut bien admettre qu'elle est largement sympathique, d'autant plus que l'on peut utiliser un turbo pour avoir un peu plus de pêche dans les accélérations, ce qui est toujours plaisant à l'utilisation.

Toutefois, il ne faut tout de même pas se laisser emporter dans un élan de générosité speedesque et lorsqu'on rencontre un virage en épingle à cheveux, mieux vaut freiner pour éviter de se gaufrer la tête la première dans une pancarte ou dans une des publicités qui bordent la piste.

D'une technique tout à fait acceptable, Racing Spirit est une très bonne course de motos, avec laquelle vous pourrez vous éclater pendant de longues heures.

Ah ouais, j'allais oublier... En général les textes à l'écran sont en japonais, mais ceci n'est absolument pas gênant pour arriver à ses fins dans cette simulation.

J'm Destroy









EDITEUR : IREM
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 16

Street Smart

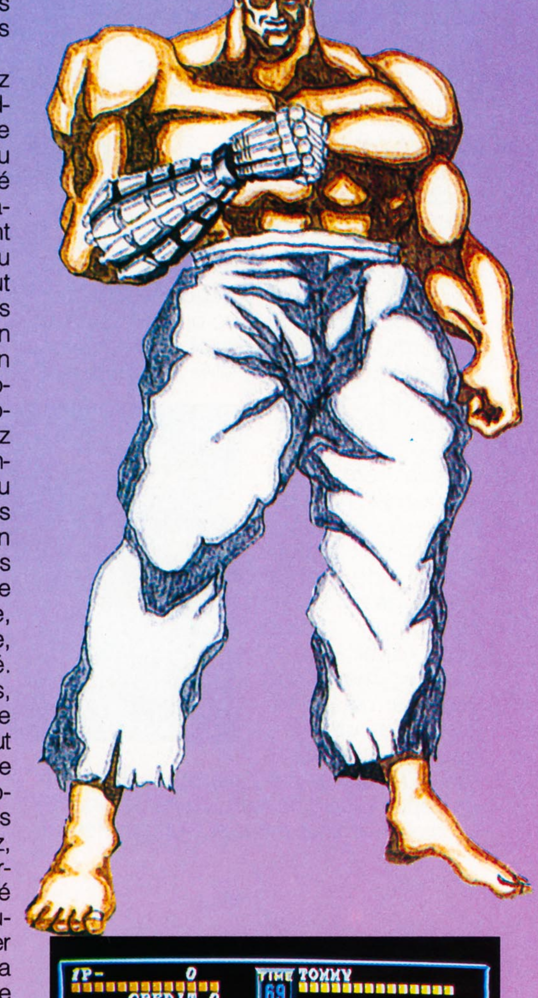
MEGADRIVE
73%



Au même titre que Streets of Rage, Street Smart est un jeu de baston comme on en fait en arcade. Pour bien comprendre la philosophie de Street Smart, il ne faut pas vraiment être sorti de Polytechnique, la technique du jeu est simple, il faut absolument bourrer la gueule à son adversaire avant que ce dernier ne vous la bourre (la gueule, évidemment!). Donc partant du principe bien éculé par une décennie de jeux vidéo, Street Smart ne va pas chercher très loin. Pour encore mieux vous situer le thème général de ce jeu, disons simplement que vous êtes un professionnel de la baston de rue et que rien ni personne ne devrait vous résister. De la théorie tout ça, de la théorie mes amis. Car, lorsque vous verrez les colosses auxquels vous devrez vous mesurer, vous sentirez vos membres inférieurs vaciller, vos lèvres trembler, vos mains et bras se disloquer, bref vous vous sentirez mal. Un moment de désarroi, une reprise de conscience au moment le plus important, celui avant le début des échauffourées, et vous êtes parti dans une lutte sanglante contre une dizaine d'adversaires. Nos affaires commencent plutôt bien lorsque vous affrontez le premier combattant, coups de pied sauté, coups de pied au foie, coups de pied fouetté, tout semble se passer à merveille, l'enfoiré en face de vous ne répondant que par bribes et sans vraiment avoir une technique de combat bien élaborée. Après deux minutes de baston, c'est déjà fini, et du gros shushi de service (le copain à Claude), on ne parlera plus. Après chaque combat, un bonus en forme de capital point est donné au joueur vainqueur. Pour assurer une victoire plus facile au cours du round suivant, vous devrez répartir vos points selon trois critères: défense, vie, et puissance. Une fois cette répartition effectuée, vous devrez parier sur le sort du prochain combat, histoire de vous faire un max de thunes et d'obtenir le plus de points possible.

A chaque combat, vous aurez la possibilité de cartonner l'adversaire dans une dizaine de positions, de la balayette au coup de pied sauté retourné en plein visage, toute la panoplie du parfait combattant de rue est à disposition du joueur. En fait n'allez surtout pas croire que tout dans Street Smart soit parfait, loin de là. D'une part la réalisation pour un jeu de cette catégorie tournant sur Megadrive est assez déplorable, les graphismes sont grossiers et assez peu précis. Parfois alors qu'on a vraiment l'impression d'avoir touché son adversaire au but, on est désarçonné en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, faute de précision au moment de l'impact du pied avec le corps de l'adversaire. Si la réalisation graphique de Street Smart est loin d'être exceptionnelle, l'animation, loin elle aussi d'être fulgurante, assure cependant une bonne maniabilité. Outre ces quelques imperfections notoires, le plus gros défaut de cette réalisation de Treco est l'extrême facilité de celui-ci. Au bout d'une demi-journée on a tôt fait de réduire tous ses adversaires, même les plus coriaces, en une bouillie digne des plus grands films gores de ces dernières années. Allez, ne nous laissons tout de même pas déborder par un élan de pessimisme désorganisé et terminons par une note un peu plus heureuse. Street Smart offre la possibilité de jouer à deux. Cette option sélectionnable dès la mise sous tension de la Megadrive apporte comme toujours lorsqu'elle est présente, une autre dimension au jeu. Et taper son copain assis à côté de vous devient relativement jouissif, à tel point que ahhhhhhhh ouais bon.





EDITEUR : TRECO
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

DAX : 56, Avenue Victor Hugo 40100	☎ 58.74.18.63	
LILLE : 72/74, rue de Paris	☎ 20.42.09.09	
LYON : 11,12, Crs A. Briand 69300 CALUIRE	☎ 72.27.14.74	
NANTES : 6, rue Mazagran 44000 NANTES	☎ 40.69.15.92	
PERPIGNAN : 8, Av. de Gde Bretagne 66000	☎ 68.34.24.40	
TOURS : 81, rue Michelet 37000 TOURS	☎ 47.05.78.50	

BELGIQUE :

BRUXELLES : 1, rue Dons 1050 BRUXELLES	☎ 02/6489.074	
DINANT : 21, Place Communale 5198 ANHEE	☎ 082/611.451	

PAU
35, rue du
14 Juillet
64000
☎
59.06.91.77



PC COMPATIBLE 286/16
Disque dur 40 Mo, Moniteur Super VGA , 1Mo de RAM,
1 lecteur 3"1/2 HD, clavier, Dos 4.01, Carte son ADLIB®, 2 jeux :
9.990 F. TTC
(même configuration en 386/16)

OUVERTURE MICRO VIDEO PAU

AMIGA 500 :
2.790 F.
A500 + moniteur 1083S :
4.490 F.
A500 + 1083S +
Extension 512 Ko :
4.990 F.
Extension + horloge : **350 F.**
Extension sans horloge : **270 F.**

Disques Durs

AMIGA/ATARI
à partir de
2.990 F. (20 Mo).
Capacité 20 à 80 Mo.



NOUVEAU !
Adaptateur jeu Sega M System pour Game Gear .
290 F.

Game Gear
+ 1 jeu au choix
+ alim/secteur :
1.290 F.

CORE GRAFX II
+ 1 jeu au choix :
1.190 F.
SUPER GRAFX
+ 1 jeu au choix :
1.690 F.
TURBO GT
+ 1 jeu au choix :
2.690 F.

SEGA MEGADRIVE
+ 1 jeu au choix :
1.490 F.
NEO GEO
+ cordon HiFi + beeCard
+ 1 manette :
3.490 F.

SUPER FAMICOM
+ 1 jeu au choix :
2.990 F.
SUPER FAMICOM
+ 2 jeux au choix :
3.490 F.

Toutes ces promotions sont dans la limite des stocks disponibles.
Pour tous renseignements, n'hésitez pas à nous consulter.

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX
Frais d'envoi : 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 150F / Machines = 150F

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal :........................ VILLE : ....

Désignation	Qté	Prix Unit.	Total
Frais de Port :			
☐ CHEQUE ☐ MANDAT CARTE		TOTAL :	

MICRO VIDEO
BORDEAUX
et CORRESPONDANCE
3, Cours Alsace et Lorraine
*33000 **BORDEAUX***
☎ **56.44.47.70** ☎ **56.79.34.89**

Bon de commande
à retourner à l'adresse ci-dessus.

F1 CIRCUS '91

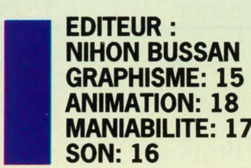


Décidément, l'heure est aux suites, après Final Soldier la suite de SSS et de Gunhed, après PC Kid II la suite de PC Kid le bienheureux, c'est maintenant au tour de F1 Circus de connaître une séquelle, avec F1 Circus'91 qui pointe le bout de son orifice nasal (de son nez, en gros).
Parfois, on est en droit de se demander pourquoi? Pourquoi faire autant de suites que ça, suite de film, suite de feuilleton, de roman, ou dans le cas présent suite de jeux. Parfois la réponse est claire, nette et précise: dans un but lucratif, le jeu étant alors dans la plupart des cas une daube sans nom. D'autre fois les programmeurs sont un peu plus inspirés, et de suite en suite on arrive toujours au même chef d'œuvre, regardez PC Kid II, c'est toujours aussi bon et cela, rien ne pourra y faire. Quand c'est bon, c'est bon. D'autre fois encore, on est plus intrigué par le fondement même de ce qu'ont voulu le programmeurs et c'est précisément le cas de cette nouvelle simulation de course de voiture qui sous bien des rapports ressemble comme deux gouttes d'eau à son illustre ancêtre. Alors pourquoi? Pourquoi diable passer des heures à programmer un jeu qui n'apporte que très peu de choses en vérité? Les sous, mes amis, les brouzoufs, les paquets d'or, les tonnes de lingots qui tombent dans les coffres des maisons d'édition. Bref, ne nous égarons pas et attaquons de suite ce soft qui pourtant n'est pas si mal que ça.
Se plaçant dans la lignée de son grand frère, F1 Circus' 91 est une simulation de course automobile entièrement vue du haut, un scrolling multi-directionnel permettant d'animer le tout. A ce propos, il faut bien reconnaître que les programmeurs de Nichibutsu ont fait très fort. Le scroll est vraiment carrément complètement délirant. Si vous connaissez F1 Circus vous voyez sans aucun doute de quoi je veux vous entretenir. En effet, si au départ on a un petit peu de mal à s'adapter à la vitesse du scrolling et au type de représentation présente dans cette simulation, on y prend rapidement goût et on se fend la gueule comme jamais à prendre les chicanes à trois cent à l'heure. Si techniquement parlant F1 Circus'91 est d'une excellente réalisation, on peut en dire autant de la richesse des diverses options qui sont proposées dans cette simulation de course automobile. Ouvrez vos esgourdes, je ne le répéterai pas deux fois. Vous y êtes, alors allons-y en chœur: tout commence lors du premier menu de présentation qui vous permet de déterminer le type de course à laquelle vous voulez participer: "Le championnat du monde" sur une quinzaine de circuits avec une option de sauvegarde assurant la reprise d'une partie en cours, "Free Attack" qui vous donne la possibilité de concourir sur un circuit sans adversaire afin d'obtenir le temps le plus compétitif possible. Dans ce menu, l'option "Training" est complètement inédite, car elle vous permet d'essayer votre vitesse de pointe dans des obstacles que vous aurez vous-même pré-déterminé. Ainsi vous pourrez améliorer votre temps et votre vitesse de pointe en essayant chicanes, virages à 90 degrés, droite gauche, etc...
Au cours du championnat, toujours grâce à un menu il sera possible de changer pneus, ailerons, carrosserie, volant, direction, etc... en tout une dizaine d'options vous permettent de modifier à donf toutes les caractéristiques techniques de la machine en fonction de la forme du circuit. Possédant de bonnes dispositions sonores, on entend parfaitement les divers vrombissements des moteurs lors des changements de vitesse. Plus jeu d'arcade que simulation automobile, F1 Circus est un véritable nectar, qui malheureusement n'apporte que très peu d'innovations par rapport à la première version, et c'est sans doute là que le bât blesse un peu.

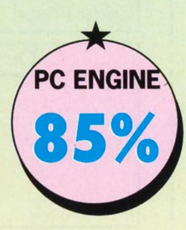




J'm DESTROY



EDITEUR : NIHON BUSSAN
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 17
SON: 16



Soccer

Oh, mon Dieu, encore un jeu de football. J'y crois pas, c'est pas vrai? Et pourtant mes chers auditeurs, c'est bien la vérité. Le stade est comble, la foule est enthousiaste au possible, au moindre mouvement, au moindre dribble du joueur qui est en possession de la balle. Une clameur s'élève, ça y est le but est marqué. Ahhhh que c'est bon.
Après World Cup Soccer, un autre jeu de foot sur Gameboy qui nous avait un petit peu déçu, Soccer est le second de la lignée. Nettement plus réaliste au niveau des dimensions des joueurs par rapport au terrain, cette simulation de Tonkin House est également bien plus amusante à jouer et cela bien qu'elle soit loin d'être parfaite.
Mises à part les touches et les corners, aucune pénalité n'est sifflée par l'arbitre qui d'ailleurs n'apparaît pas sur le terrain.
Comme toujours dans les simulations de ce type, votre but est intimement lié à celui de l'équipe et champion du monde vous devez devenir.
A l'écran le terrain est représenté vu du haut, un scrolling multi-directionnel permettant d'avoir une meilleure vue de l'ensemble. De plus un système de zoom sur le porteur de la balle assure au joueur une bien meilleure visibilité et mettre ses adversaires dans le vent, en leur faisant miroiter la balle, devient une véritable partie de plaisir. Toutefois, ne nous emportons pas trop vite car Soccer est une simulation qui est loin d'être parfaite, son plus gros défaut étant sans aucun doute son manque de rapidité au niveau de l'animation. Au niveau des options, Soccer manque de richesse, on n'y trouve que la possibilité de choisir l'une des huit équipes, de déterminer son emplacement sur le terrain ainsi que le type de match, amical ou championnat. Assez pauvre graphiquement, Soccer reste cependant un jeu agréable qui possède de bonnes idées qui auraient du être à mon sens un peu plus approfondies.

J'm Destroy

EDITEUR : TONKIN HOUSE
GRAPHISME: 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
71%



CHOPLIFTER II

Si vous êtes un fou des jeux vidéo, il est tout à fait vraisemblable que vous connaissiez Choplifter tant ce jeu a marqué son époque lors de sa sortie il y a une dizaine d'années sur Apple II. Même si cette version est une nouvelle édition de ce célèbre jeu d'arcade, le principe de base reste le même.
Une fois de plus vos talents de pilote d'hélicoptère vont être mis à rude épreuve. En plein conflit armé, vous avez été engagé par l'armée pour sauver des prisonniers des camps dans lesquels ils sont enfermés depuis un sacré paquet de temps.
Tout en gardant bien à l'esprit le but de votre mission, vous allez également en profiter pour casser du soldat et détruire toutes les installations que vous survolerez. Un coup d'œil à droite à gauche, personne, pas un char, aucun avion en vue. Vous allez enfin pouvoir vous poser en toute sécurité pour délivrer et ramener les prisonniers à votre base de départ. En bas de l'écran des compteurs vous permettent d'être constamment informé sur l'état de votre hélicoptère et sur le nombre de prisonniers qu'il reste à sauver.
Alors que tout le jeu se déroule selon un scrolling horizontal d'une parfaite fluidité, vous pouvez en récoltant huit types d'options (missiles, bombes, power ups, etc...) augmenter les capacités de votre hélicoptère de combat. Bien qu'assez peu recherché au niveau graphique, c'est avec une satisfaction non dissimulée que l'on insère la cartouche dans la Gameboy, pour quelques parties.

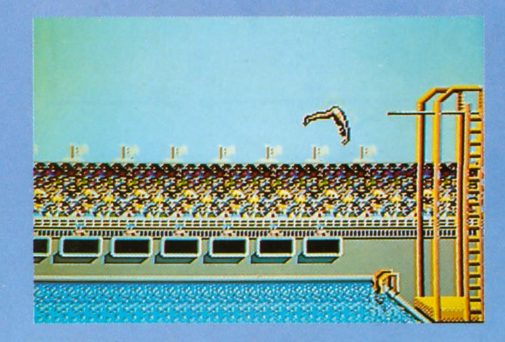
J'm Destroy



EDITEUR : VICTOR
GRAPHISME: 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 14
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
74%

SUMMER GAMES



Summer Games est une simulation sportive comportant cinq épreuves. Comme son nom l'indique aux anglophiles, ces épreuves sont tirées des jeux olympiques d'été: le saut à la perche, la course de 100 mètres, le plongeon artistique, la gymnastique et le 100 mètres nage libre.

Au début du jeu, un menu rapide s'affiche, permettant de choisir entre différentes options: concourir dans toutes les épreuves, dans une seule épreuve, s'entraîner pour une épreuve ou consulter les records. La différence entre l'entraînement et la compétition est simple, en mode entraînement vous pouvez pratiquer comme vous voulez, autant de fois à la suite que vous le désirez, mais vos scores ne sont pas retenus dans les tablettes; en compétition vous ne jouez qu'une fois, mais si vous obtenez un record, il sera répertorié dans le tableau des records.

Avant de démarrer une compétition, il faut entrer le nom et la nationalité des joueurs (en choisissant le drapeau. Il y a 8 pays, et les hymnes sont joués après sélection). Cela va de un à huit joueurs, mais quelque soit la compétition, les joueurs jouent les uns après les autres. Puis viennent les épreuves elles-mêmes.

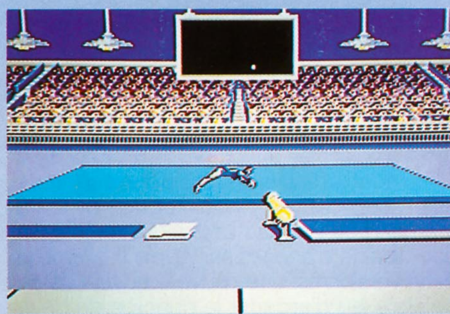
La course de 100 mètres. Deux coureurs sont à l'écran, sur une piste d'athlétisme, et un juge de ligne donne le départ. Pour avancer, il faut frapper les deux boutons de tir alternativement, le plus vite possible. En haut à droite de l'écran, un chrono indique le temps qui s'écoule. Dommage que le deuxième coureur soit systématiquement dirigé par l'ordinateur. Il aurait été plus amusant de pouvoir jouer à deux en même temps sur la piste.

La gymnastique est en fait une épreuve de cheval d'arçon. Votre gymnaste se trouve à gauche de l'écran, elle attend. Vous lancez sa course, puis vous la faites rebondir sur le tremplin afin qu'elle prenne appui, les deux bras tendus, sur le cheval. Vient alors l'étape délicate, il faut la faire voler dans les airs, et exécuter des figures. N'oubliez pas la réception, une gymnaste qui se vautre, ça plaît rarement aux juges. D'ailleurs, ils vous donneront des notes correspondant à votre prestation, c'est ce qui fait office de score pour cette épreuve.

Le plongeon. Même mécanisme que pour le cheval d'arçon, votre plongeur se trouve sur la planche, à dix mètres de la surface de l'eau, et doit exécuter lui aussi des figures aériennes. Vous pouvez lui faire faire des pirouettes, des tendus, des cabrés, le but étant d'enchaîner tout cela le plus rapidement possible, et surtout d'entrer dans l'eau les bras en avant. Un plat sur le ventre serait du plus mauvais effet. Après le vote des juges, l'ordinateur calcule vos points en additionnant les scores des juges, puis, après vos quatre sauts, en additionnant les quatre résultats.

Le 100 mètres nage libre. Cette fois, cette épreuve reprend le principe du 100 mètres. La différence étant qu'il ne faut appuyer que sur un bouton, le plus rapidement possible. Au bout de 50 mètres, vous devez effectuer un virage, par une combinaison de touches judicieuse vous pouvez encore gagner de la vitesse. Comme pour la course votre temps est affiché en haut à droite.



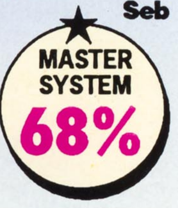


Après chaque épreuve l'ordinateur fait la remise des médailles d'or, de bronze et d'argent. Selon la place que l'on obtient, on gagne un nombre de points différent, ce score est reporté sur un total qui permet de constituer un classement général, et, à la fin de toutes les épreuves, de déterminer quel est le champion. Summer Games passe très près de la réelle réussite. En fait il manque un vrai système multi-joueurs, pour les épreuves comme le 100 mètres course ou nage libre. C'était tout l'intérêt de ces jeux de compétitions, sur ordinateur, il y a de cela quelques années, quel dommage qu'ils n'en aient pas tenu compte pour la version console. Il y a très peu de bruitages, mais ils sont bien faits, de même, les graphismes sont réussis et clairs, les couleurs lumineuses. La maniabilité est bonne, il faut juste prendre le coup des manipulations, avec de l'entraînement, mais ça, c'est normal, c'est toute la base du jeu, justement.

Seb



EDITEUR: EPYX
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
SON: 13
MANIABILITÉ: 15



THE PUNISHER



Vous êtes Franck Castle, un ancien capitaine du corps des Marines. Après avoir servi au Vietnam, où vous vous êtes brillamment comporté, de retour au pays tel Sylvester Stallone dans Rambo, plus personne ne vous connaît, on vous prend pour un meurtrier sanguinaire, une brute sans nom. Cette situation pour vous est devenue intolérable, c'est alors que vous décidez de venir en aide aux pauvres et aux innocents en devenant Le Punisher, l'arme absolue, celui que tous les criminels du monde redoutent. Parmi ceux-ci le plus dangereux est très certainement Jigsaw qui est en passe d'envahir le pays tout entier avec une grosse livraison de cocaïne toute fraîche.

L'action commence alors que vous êtes dans un centre commercial. Perdus dans la foule, des dealers font leur job en proposant de l'herbe à tous les passants (NDLR: Tiens? L'herbe et la cocaïne, c'est la même chose, maintenant?). Heureusement vous êtes là pour leur venir en aide. Armé au début d'un simple petit pistolet, votre armement ne cessera de croître en fonction des ennemis que vous éliminerez. Du fusil automatique à la mitraillette en passant par les grenades (en appuyant sur le bouton B du joypad), vous allez devoir éliminer de l'écran tous les méchants qui s'y trouvent, tout en préservant la vie des pauvres innocents, bien embarrassés d'être dans cette situation. En tout vous avez une demi-douzaine d'écrans qui suivent tous le même schéma.

Je ne sais pas si vous connaissez Operation Wolf sur PC Engine, mais pour vous donner une idée, The Punisher se déroule exactement de la même manière. L'écran défile inlassablement de droite à gauche, les ennemis apparaissant en face de vous, une fois de temps en temps au gré de leurs attaques. Pour les éliminer, vous dirigez un viseur. Dirigez-le vers le mauvais à dégommer, une bonne rafale dans le bide et le tour est joué.

D'une réalisation assez sommaire tant au niveau graphique que sonore, The Punisher n'est pas un jeu qui restera dans les mémoires des Gameboïstes comme vous, d'autant plus que l'action y est vraiment trop répétitive pour permettre à ce jeu d'être vraiment enthousiasmant.

J'm Destroy

GAMEBOY 64%

ATTENTION
Il ne faut pas confondre le Punisher et Terminator. Le Punisher punit, alors que Terminator termine. C'est pas pareil.

EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME: 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 14
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

TOUR DE THRASH

Dans la série des Skate Or Die et après Bad'n'Rat, voici Tour de Thrash, le second jeu du géant américain du jeu: Electronic Arts.

Comme vous l'avez sans doute déjà compris, Tour de Thrash est un jeu basé autour du skate-board qui reste malgré les années une véritable religion surtout dans l'ouest des Etats-Unis. Constitué par des jeux différents, cette simulation de Skate vous permettra de confronter vos talents à ceux de votre adversaire dirigé par la console. Dès le début, juste après la page de présentation un petit menu vous assiste pour sélection-ner le jeu auquel vous voulez participer. La première option nommée "stale fish tour" vous placera sur une route aux extrémités latérales relevées, pour une course infernale. Présente tout autour du globe dans une dizaine de pays, cette partie du jeu est une véritable compétition mondiale, puisqu'au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu, vous rencontrez le champion de chaque pays. Assez facile au début, les choses se corsent très rapidement et vos réflexes sont de plus en plus souvent mis à rude épreuve. Un système de mots de passe vous permet également de reprendre la partie en cours. La seconde option est en fait la même que le Halfpipe de California Games sur Lynx. Dans ce jeu répondant au doux nom de Retro Rocket Ramp, vous devez effectuer un maximum de figures de style dans un minimum de temps. D'un graphisme supérieur à celle de la première épreuve, cette option de jeu est également pourvue d'une animation bien meilleure et assez réaliste. Assez difficile tout de même avant de la maîtriser complètement et de virevolter dans les airs tel un Icare des temps modernes, Tour de Thrash reste cependant un jeu assez pauvre et où les quelques options ne permettent pas de rehausser le niveau qui reste encore trop bas.

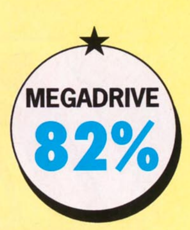
J'm Destroy

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



STORMLORD

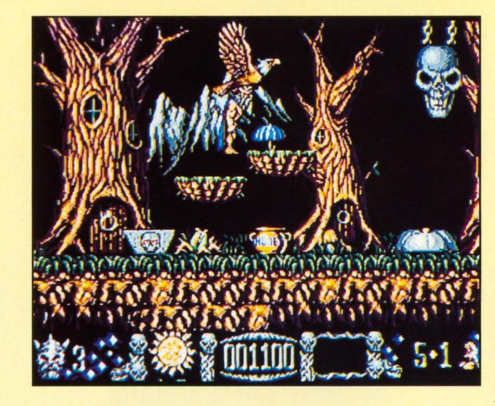
EDITEUR :
STORM LORD
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 16
MEGADRIVE AMERICAINE



Vous êtes dans l'univers des jeux vidéo depuis quelques années déjà? Oui, bon, parfait, inutile alors que je vous présente Stormlord, un jeu programmé à l'origine sur CPC, ST et Amiga par Hewson. Dans le cas contraire, ne vous barrez pas si rapidement, la suite risque fortement de vous intéresser. Littéralement, Stormlord signifie le prince de la tempête, et tout de suite rien que par le titre on se sent transporté dans un nouveau monde paradoxal où les réalités de la vie quotidienne n'ont plus vraiment grand chose à voir avec les réalités présentes dans cette réalisation de Razor Soft. Avant de véritablement entrer dans le vif du sujet, survolons en deux mots le scénario de Stormlord. Vous êtes Stormlord (mais ça on le savait déjà), vous avez été engagé pour délivrer les Fées retenues prisonnières par le démon Rotting Crone. Dans la peau d'un magicien, vous embarquez pour une nouvelle aventure aux confins de ce monde cruel. Comme de bien entendu, vous êtes le seul à détenir certains pouvoirs magiques capables de détruire, de vaincre et d'anéantir l'ennemi. Pour sauver toutes les fées détenues, vous devrez traverser de nombreux territoires hostiles, affronter de terribles adversaires et éviter tous les pièges qui pourront apparaître sous vos pas. Difficile dans de pareilles conditions de réellement s'en sortir sans une aide extérieure. En fait, cette aide ne se fera pas attendre longtemps, un dragon magique pouvant au gré de votre position dans le niveau, vous attraper avec ses serres et vous transporter à cent lieues de l'endroit où vous étiez. Cette technique de déplacement n'est cependant pas fiable à cent pour cent, car si parfois elle vous permet de progresser dans le niveau, elle peut également vous ramener loin derrière et dans ce cas vous auriez à nouveau tout à refaire. Outre qu'il faille secourir les fées, au cours du jeu, vous pourrez également ramasser des clefs permettant d'ouvrir des portes (quoi de plus naturel pour des clefs me direz-vous, vous n'avez pas tort!), lesquelles donnent accès soit à un monde nouveau, soit à une autre partie de l'univers dans lequel vous êtes. Parfois également vous pourrez trouver des coffres remplis de potions magiques, vous assurant une meilleure protection et une meilleure combativité devant les rigolos qui vous agresseront. Après chaque monde conquis, un bonus round vous permet de gagner des points de... Bonus (bravo, vous avez gagné le droit de rejouer en seconde semaine!) et de vie pour poursuivre la lutte. Plus vous sauvez de fées en fait, plus votre énergie vitale augmente. Vous savez ce qui vous reste à faire.



A l'écran, toutes les données nécessaires au bon déroulement des parties (vous avez deux options Continue), sont présentes dans le bas de l'écran. Ainsi durant votre exploration vous saurez en permanence le nombre de vies restantes, le temps imparti à chaque monde, le score, le nombre de fées à libérer et le nombre qu'il reste à libérer. Au niveau de l'action proprement dite, toute la réalisation de Stromlord est nickel, l'animation des divers protagonistes de cette aventure est quasiment nickel, les bruitages digitalisés mettent parfaitement le joueur dans l'ambiance et les graphismes sont pour une fois à la hauteur des espérances de la machine. Pour ne rien gâcher ajoutons également que Stormlord n'est pas ce qu'on peut appeler un jeu facile, donc normalement cela devrait vous plaire. Nous recevons tellement de courrier à propos de jeux terminés en deux secondes un quart, que pour une fois qu'on en tient un, un peu plus difficile que la moyenne, on est transi de joie.



J'm DESTROY

ARCUS ODYSSEY

Alors que les deux précédentes réalisations de Wolf Team étaient plutôt du genre décevant, je ne doute pas que vous vous souveniez de FZ Axis, une daube sans nom et de Granada X qui lui ne brillait pas non plus de toutes ces lumières. Arcus Odyssey renouvelle le style des jeux en 3D isométrique (entendez par là en fausse 3D ou en pseudo 3D). L'histoire, bien que le manuel qui nous soit parvenu ne soit encore qu'en Tong (Japonais, pour les non-initiés), n'est partout pas très compliquée à comprendre, l'originalité n'étant ici absolument pas présente (absolument absente, donc). Mais à la rigueur, l'originalité du scénario, on s'en bat les tartinettes puisqu'une fois la cartouche introduite dans la Megadrive, la seule et unique préoccupation du joueur est de maintenir son personnage en vie. Ehhh oui, c'est étrange, ça, vous ne trouvez pas, un jeu dans lequel il ne faut pas mourir pour le terminer! C'est trop rigolo, vraiment. Cela dit, dans Arcus Odyssey il faudra venir en aide au peuple de Arcus, délivrer des prisonniers enfermés dans des cages ignobles, livrer bataille à des monstres rebutants, s'organiser de la meilleure façon possible pour terrasser les mauvais et sauver les gentils, prendre des coups de massue sur la tête, éviter les sorts des monstres qui vous coursent, récupérer un maximum de fioles de vie, de "magic spells" pour qu'enfin, le monde Arcus retrouve la quiétude qui était la sienne avant que tous ces événements horribles ne se produisent. Dans de pareilles conditions, on voit mal comment un homme seul, aussi doué soit-il, peut parvenir à ses fins. Cette idée devait également trotter dans la tête des programmeurs de Wolf Team, puisque pour la première fois dans l'un de leurs jeux, la possibilité de jouer à deux simultanément à l'écran est offerte au joueur. Ahhhh, quelle bonne idée que celle-là. A deux c'est un véritable plaisir que d'avaler les centaines de labyrinthes qui défilent suivant un scrolling multi-directionnel, c'est une vive joie que de surprendre les ennemis au saut du lit en leur bourrant le crâne à grands coups de rayons laser et de sorts magiques, c'est une immense satisfaction de voir jaillir de part et d'autre de l'écran des gerbes incandescentes, des délires artistiques, des Gaughin, des Rubens, des Picasso, des Dali, des... euhhh, excusez-moi, je m'égare! Mais emporté par mon élan, j'oublie pratiquement l'essentiel. Si parfois l'occasion de jouer à deux se présente, aucune règle n'est pourtant de mise et bien souvent on se rend compte que le joueur sur console est une âme solitaire. Oui, vous êtes dans ce cas, vous êtes un être solitaire plongé au fin fond de votre chambre. Alors ne craignez rien non plus, même seul Arcus Odyssey est un super bon jeu. Lors de vos diverses recherches et au cours de luttes acharnées, vous pourrez rencontrer des coffres-forts qu'il faudra ouvrir pour s'emparer des trésors et autres points de vie ou sorts magiques qu'il contient. Mais attention, n'essayez pas de vous les approprier à tout prix, parfois, la lutte sera tellement intense que vous pourrez être tué avant d'avoir esquissé le moindre mouvement en direction de celui-ci. En appuyant sur le bouton A, vous aurez un récapitulatif de tous les objets que vous aurez emmagasinés jusqu'ici. Une petite sélection, un petit tour de passe-passe et fini, on n'en parle plus, l'écran est débarrassé des bougres de salopards de monstres qui n'en finissent jamais de nous prendre la tête.

Comme je vous l'ai dit un peu plus haut, Arcus Odyssey est un jeu qui se déroule de long en large suivant un scrolling multi-directionnel qui permet à chaque avancée de votre part de découvrir de nouveaux paysages et de nouveaux labyrinthes. En fait, pour vous donner une meilleure idée de ce qu'est Arcus Odyssey, nous pourrons dire que c'est une sorte de Gauntlet en trois dimensions doublé d'une partie aventure. Seul ombre au tableau : le texte est en Tong, mais lorsqu'on y joue vraiment ce détail passe plus ou moins inaperçu. Un bien bon jeu.

J'm Destroy









EDITEUR : WOLF TEAM
GRAPHISME: 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE



ATTENTION

Nos amis japonais nous excuseront de l'expression "Tong" qu'emploie notre ami Destroy. Il n'est absolument pas raciste et d'ailleurs il se trimballe toujours avec un dictionnaire Tong-Français. Pardon, Japonais-Français. Enfin bref.

Forgotten Worlds



Des extra-terrestres belliqueux, puissamment armés, et plus qu'inattendus sont arrivés sur terre. Ils ont tout détruit, tout rasé, ils ont réduit les êtres humains à l'esclavage. Maintenant ils dirigent le monde, sans être inquiétés. Du moins, pour l'instant, car au fond d'une grotte crasseuse, loin des yeux des extra-terrestres, et des yeux ils en ont 7 chacun, les derniers résistants humains sont prêts. Ils sont deux, deux frères, et ils ont été élevés pour tuer.

Forgotten Worlds est un vieux classique sur micro, et le voilà qui arrive sur nos Master System. C'est un jeu d'arcade pur et dur, on tire sans arrêt. Le personnage que vous dirigez (ou les personnages que vous dirigez si vous jouez à deux), se déplace dans les airs, accroché à un module de lévitation et de tir. Un des boutons de feu permet de tirer sur les ennemis, l'autre fait effectuer des rotations du joueur, arrosant ainsi tout l'écran de ses tirs. Les déplacements ont lieu devant différents scrollings, soit vertical, soit horizontal, cela change d'un niveau à l'autre, parfois en cours de niveau. Quand vous tuez des ennemis, ils peuvent laisser des Zennies derrière eux, c'est la monnaie utilisée pour acheter du matériel supplémentaire dans les magasins. Ces centres de ravitaillement sont disposés régulièrement dans les tableaux, il y en a même des cachés. Quand vous entrez à l'intérieur, vous avez le choix entre différentes armes ou bonus supplémentaires: cela va de la potion de guérison, aux missiles guidés, aux quadruple tirs, ou encore les protections. Il y 23 éléments différents que l'on peut obtenir dans les magasins, mais chacun d'eux ne possède pas tout en stock. Le jeu est composé de 5 niveaux, disposant tous d'un boss de fin, beaucoup plus difficile à éliminer, beaucoup plus imposant. Il y a 3 niveaux de difficulté, facile, normal et difficile, et il est possible de jouer à deux, sur le même écran, en s'entraidant.

Les musiques qui accompagnent le jeu sont malheureusement très énervantes, mais on a encore la liberté de baisser le son du moniteur, heureusement.

Forgotten Worlds n'est pas très joli graphiquement, mais sa rapidité de maniabilité, ses nombreux sprites à l'écran, et ses scrollings réussis, font qu'il mérite d'être placé entre les mains des amateurs de jeux d'arcade. Toutefois, on regrettera qu'il ne soit pas possible de jouer à deux, contrairement au jeu d'arcade.

Seb

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 10

MASTER SYSTEM
78%

CENTURION

Vous faites quoi, aujourd'hui? Rien, j'espère? Conquérir le monde, ça vous tente? Même si vous n'êtes pas trop chauds, continuez tout de même à lire. Non, c'est vrai, on ne sait jamais. Vous manqueriez quelque chose, ça serait bête. Parfait, nous sommes d'accord. Avec Centurion, Electronic Arts pense à vous, assoiffé de conquêtes, et vous gâte. Nous sommes en 275 avant J.C. alors que l'Italie forme une seule et même puissante nation avide de pouvoir. A force de fines et subtiles stratégies et de non moins fines tactiques militaires propres à tout bon wargame, il vous faudra petit à petit (avec bien entendu quelques difficultés) gravir les échelons de la hiérarchie tout en étendant les frontières de l'Empire Romain. Outre la liberté totale de choisir les diverses batailles à mener, Centurion vous permet aussi, sur le terrain, de construire de solides stratégies qui feraient pâlir notre vieil ami Napoléon en personne. Les options pour cela sont nombreuses et d'une utilisation très facile d'où une fluidité du jeu très agréable. A cet aspect, il faut bien le dire, n'ayons pas peur, hyperréaliste et passionnant du combat, vient s'ajouter une phase de diplomatie essentielle et tout à fait géniale pour les petits diplomates en herbe que nous sommes tous (enfin presque!). En fait, il s'agit d'une double diplomatie. Je m'explique parce que là ça se complique. Voyageant dans les pays voisins sans pour cela leur déclarer la guerre, vous devrez faire preuve de votre éloquence cicéronienne afin de former de solides et durables alliances. Tâche des plus dures mais des plus utiles pour la suite des événements. Toutes ces discussions se font automatiquement, défilant sous vos beaux yeux ébahis, la machine vous laissant prendre les décisions les plus importantes. De plus, comme si ça ne suffisait pas, il vous faudra contenter les peuples de votre vaste Empire dans le but d'éviter les révoltes, petits imprévus forts désagréables, je vous le dis. Pour cela, après avoir fixé des taux d'impôts honnêtes (dans le genre bleed them dry, ou en français: saignez-les à blanc) vous organiserez des courses de chars (durant lesquelles vous dirigerez un équipage en agitant frénétiquement votre belle manette) ou encore des combats de gladiateurs. Autant de manières d'augmenter votre prestige et par conséquent votre puissance personnelle.

L'écran principal représente la carte du bassin méditerranéen de l'époque sur lequel vous déplacerez vos flottes et armées. Cette même carte est par ailleurs jointe à la cartouche. On appréciera la qualité de la carte sur papier glacé.

Les scènes de combats ou de courses de chars sont représentées très proprement et l'animation quant à elle ne manque pas de qualité. Juste un mot sur la musique accompagnant ce wargame qui est tout à fait géniale. On se croirait en plein Ben Hur. Vous voyez un peu la scène!

L'heure est arrivée de tirer une petite conclusion de tout cela. Que dire de Centurion si ce n'est qu'il s'affirme incontestablement comme étant un wargame d'une qualité irréprochable et qu'il mérite, à n'en pas douter, d'une place sur vos étagères (si vous pouvez, choisissez-lui une bonne place, merci pour lui).

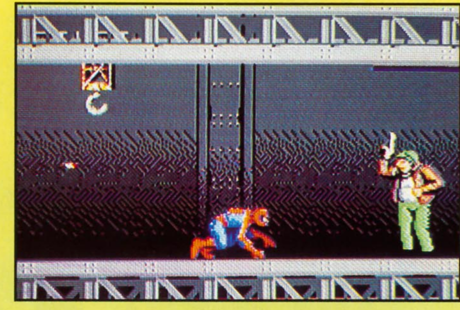
Jean F. Morisse

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
SON: 19
MANIABILITE: 17

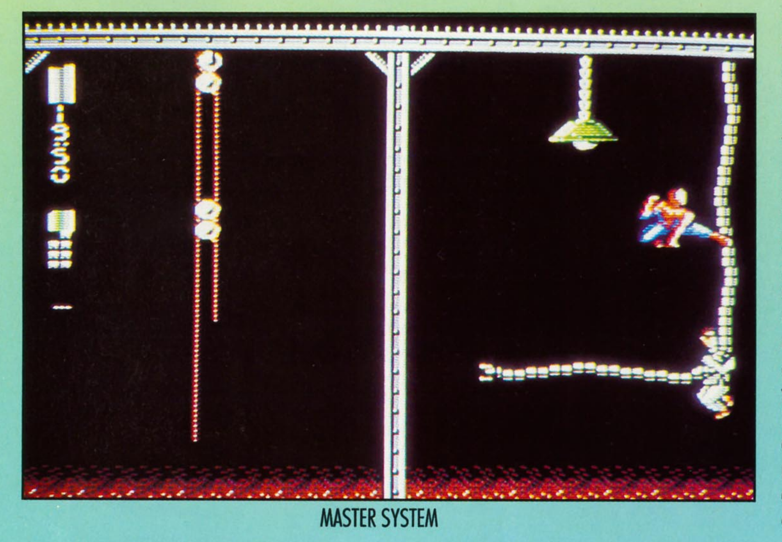


SPIDER-MAN

L'araignée, l'araignée, dans sa toile elle attend d'attraper les brigands, prends garde, car l'araignée est là. Si parfois la nuit elle découvre un mystère, lalala la la lala la lalala.. Bref, voici en gros ce que j'ai retenu des paroles de la musique d'introduction du dessin animé qui jadis berçait mes après-midis télesques. Entre Goldorak et Candy, Spiderman était là pour satisfaire ma soif de dessins animés (NDLR: en tous cas, ça t'a pas amélioré la mémoire, c'était pas Candy, c'était Maya la pouffe).
Après des années de vaches maigres, ce cartoon bien américain apparaît enfin sous la forme d'une cartouche pour console et comme Sega n'y va jamais de main morte lorsqu'il fait quelque chose, on a droit en un mois à la version Master System et à la version Megadrive d'un coup. Rien que pour ça on a déjà envie de vous embrasser et de vous serrer fort dans nos petits bras musculeux. Smackkk, merci Sega.
Embringué dans une histoire à la mords-moi-le-nœud, l'homme-araignée se voit accuser d'un crime qu'il n'a pas commis. Alors que l'horrible Kingpin a placé une bombe en plein cœur de la ville de New-York, il s'est arrangé pour faire porter le chapeau par Spiderman. Ahhh, que la vie d'un super-héros est difficile de nos jours, toujours aux prises avec les pires galères, toujours la cible des plus parfaits crapauds du monde, l'homme-araignée devra se défaire de cette situation en faisant taire tous les racontars qui pourront être émis sur son compte. Triste, pénible et surtout difficile à croire. Non mais vraiment, vous imaginez, vous, Spiderman, ce héros sans peur et sans reproche, cet étalon de la justice sans


MEGADRIVE

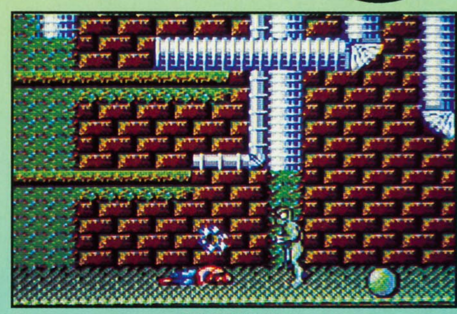
bavure, coursé dans toute la ville par une meute rugissante de citoyens qui veulent lui faire la peau ? Non, ben moi non plus si vous voulez vraiment le savoir. Mais le scénario étant ce qu'il est, rien ni personne ne pourra changer les choses. Dans la peau d'une des plus célèbres vedettes des Marvels Comics, il faudra montrer à vos concitoyens que vous n'avez pas franchi la barrière de l'honnêteté, que vous n'êtes pas cet infâme traître pour qui Kingpin veut vous faire passer, il faudra prouver aux New-Yorkais, à la presse et même à la police que vous êtes le seul et l'unique homme-araignée, celui qui il y a encore quelques jours était le plus vénéré des justiciers solitaires de la ville.
Tranquillement chez vous devant la télé dans la peau de Peter Parker, vous apprenez cette incroyable manipulation, cette insoutenable et inqualifiable machination. A partir de là, tout fusait dans votre tête et la décision ne se fit pas attendre. Vous enfilez votre costume, remplissez vos gadgets d'araignée en toile congelée et partez à la recherche de ce Kingpin malodorant.


MASTER SYSTEM

En fait votre mission se déroule sur deux plans et en temps limité (vous n'avez que vingt-quatre heures pour trouver la bombe). Tout d'abord vous devez faire la preuve de votre innocence en prenant des photos des adversaires que vous devrez affronter dans un second temps. Chacun des six acolytes de Kingpin détient une clef qui vous permet d'accéder à la bombe que vous devrez désamorcer. Les photos prises au cours du jeu vous permettent d'augmenter votre capital thunes, ce capital est vital pour vous car une photo vendue au canard local, le Daily Bugle, vous assure un réapprovisionnement en fluide à fil. Ce fluide est archi-hyper-important car comme toute araignée qui se respecte, Spiderman peut et doit se trimbaler au bout de ses diverses toiles qu'il lance et qui s'accroche au paroi des murs. Utile pour les déplacements du super héros, les toiles d'araignée sont également très efficaces lorsqu'un adversaire se présente à vous. La main pointée dans sa direction, une pression sur le bouton "fire" du joypad et le tour est joué, l'ennemi est prisonnier, pris au piège que vous lui avez tissé. Pendant vos diverses escapades nocturnes, vous rencontrerez de nombreux adversaires qui vous prendront la tête et essayeront de vous arrêter le temps nécessaire à ce que la bombe explose, mais vous n'êtes pas à ça près, et la baston, vous vous y connaissez à fond (à donf, pardon! Mais où avais-je la tête). Des bonus sous forme de cartouches de fil ou de boucliers vous aideront lorsque vous ne pourrez plus rien faire. En tout, vous devrez détruire six adversaires pour trouver le chemin conduisant à la bombe: Le Dr Octopus est une sorte

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17




MASTER SYSTEM


MEGADRIVE

de pieuvre géante, parfait résultat d'une mutation génétique bâtarde entre l'homme et la pieuvre, le Lézard encore un suppôt de Satan de la pire espèce, Electro une véritable pile électrique sur pattes, l'homme de sable qui ne surgit que lorsqu'il sent que vous êtes en danger, Hobgoblin une chauve-souris pas vraiment très accueillante et Venom un monstre vénéneux qui ferait fuir même le plus valeureux des guerriers modernes. Enfin ce n'est qu'après avoir surmonté toutes ces épreuves que vous pourrez retrouver la vie qui était la vôtre et l'estime de vos concitoyens. Ahhhh, que cela va être difficile.

Sur Megadrive, Spiderman est un jeu assez original. Même si le concept de base n'est pas vraiment révolutionnaire, il ne s'agit après tout que d'un simple Beat'Em Up des familles. Les diverses possibilités de déplacement assurent à Spiderman Vs Kingpin une bonne jouabilité. On prend vraiment son pied à faire sauter l'homme araignée de paroi en paroi, de le voir se faufiler dans des couloirs exigus, de le regarder se débarrasser de ses adversaires à grands coups de toile. De cet ensemble un point pourtant se dégage et c'est en cela que ce jeu est particulièrement original. Spiderman peut ramper par terre, au plafond, sur les murs, lancer une toile pour se suspendre et se déplacer plus rapidement. Cette armada de possibilités de déplacement, agrémentée par une bonne animation de la vedette, assure au jeu une parfaite convivialité. Pourtant et pour freiner quelque peu notre enthousiasme pas vraiment réfléchi, il faut bien se rendre à l'évidence; à l'écran il n'y a que très peu de sprites présents simultanément et comme dans toute chose, lorsqu'on gagne sur un plan (l'animation) on en perd sur un autre (l'environnement et le nombre d'objets présents en même temps). A part cela, tout est clean, le scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans est un modèle du genre, la musique suit parfaitement le rythme du jeu et les sprites sont d'une taille tout à fait respectable, bref aucune grande déception ne vient gâcher ce beau tableau. Spiderman Vs Kingpin est un bon Beat'Em Up, très original et qui donne un peu de sang nouveau à ce type de jeu.

Si sur Megadrive, on avait été quelque peu surpris et enthousiasmé par l'originalité de Spiderman, par le fait que l'on pouvait s'accrocher aux parois, escalader les murs, ramper sur les plafonds, etc...

Sur Master System la surprise est toute autre et concerne plus particulièrement la vitesse du jeu. Et je pense ne pas me tromper en disant que sur cette console, Spiderman est le jeu le plus rapide, le plus fast, le plus speed. Alors que tout le jeu se déroule suivant un scrolling multi-directionnel excellent, on rentre vraiment dans un état second lorsqu'on commence à manipuler la vedette. On presse le bouton de feu, et comme par enchantement une toile se tisse à une vitesse phénoménale. A ce rythme-là on a vite fait de parcourir les niveaux en se balançant de corde en corde, de revenir au point de départ pour voir si on a rien oublié en cours de route, bref à ce rythme-là on est vraiment heureux de jouer à Spiderman.

Bien plus rapide que sur Megadrive, les sprites sont sur Master également bien plus petits (mais comme je vous l'ai déjà dit, on a jamais rien sans rien). En fait la taille des sprites n'est pas très importante lorsqu'on entre dans l'univers de l'homme-araignée, l'action y étant tellement captivante qu'on oublie les quelques légers défauts qui pourraient nous faire tiquer. D'une maniabilité tout à fait incroyable, ce jeu de Sega est un véritable petit chef-d'œuvre. Vous avez une Master System et vous n'avez pas encore Spiderman Vs Kingpin, tssss, ça, ce n'est pas bien du tout.

J'm DESTROY

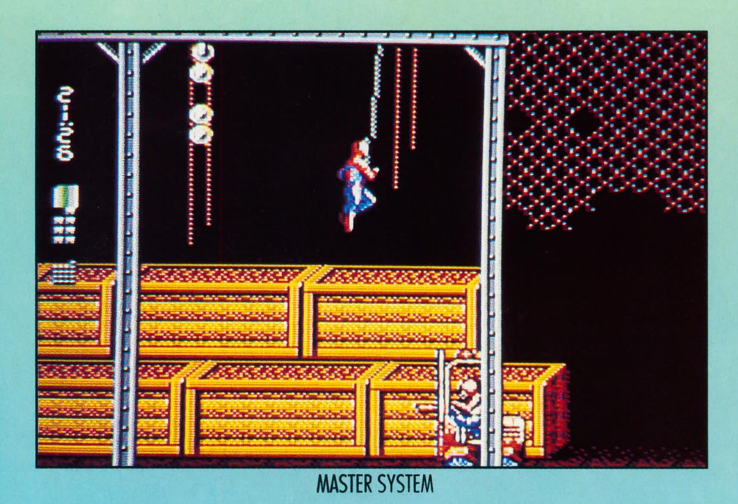
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17



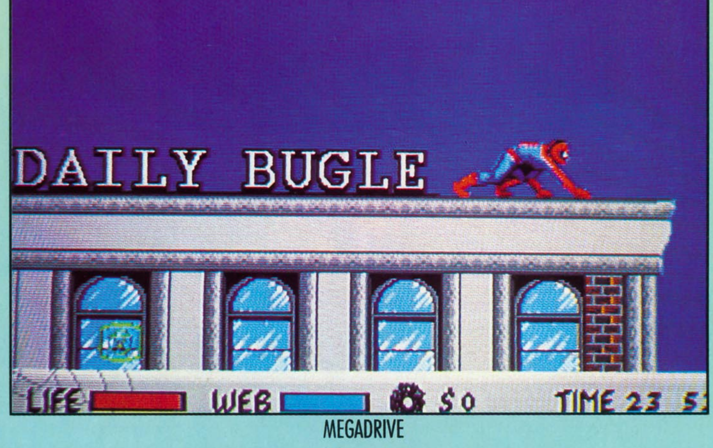


MASTER SYSTEM

MEGADRIVE



MASTER SYSTEM



MEGADRIVE

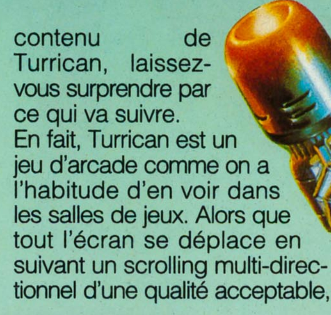
TURRICAN

Issu des catastrophes à touches, je veux parler des ordinateurs ludiques, Turrican est un jeu qui avait en son temps sur ces machines fait pas mal de bruit lors de sa sortie. Dans une forme un peu plus pratique, notamment pour le chargement, Turrican d'Accolade nous promet de bonne bouffée de chaleur.

Tout petit déjà, vos plaisirs sadiques étaient fortement inscrits dans votre pensée. Des séances d'auto-suggestion en séances de psychothérapie, on essaye tant bien que mal de vous faire réfléchir sur les choses de la vie, sur celles que l'éducation guerrière que vous avez reçu depuis votre plus tendre enfance n'a pu vous apporter. Après une courte période, pendant laquelle vous ne saviez plus vraiment où vous étiez, votre nature reprend le dessus et l'hypothétique être improvisé que vous auriez pu être à jamais disparu. Tristesse pour vos proches qui doutent, mais assurance de la part de vos supérieurs qui à l'approche d'une imminente attaque ennemie vous confient la plus périlleuse mission de votre vie.



Dans Turrican, vous allez diriger Devolon, un héros sanguinaire recouvert de métal et armé jusqu'aux dents (même celles de devant), vous allez devoir massacrer des aliens, des robots carnassiers et toutes les autres créatures qui vous empesteront la vie pendant toute la durée du jeu. Et des pestes, sacré nom de Dieu, vous allez en rencontrer au cours des cinq mondes que vous devrez dévaster, du bipède métallique au faucon sauvage, du ver de terre cracheur de feu à l'ectoplasme télécommandé à tête chercheuse, vous allez devoir assurer un maximum pour sauvegarder ce qui à vos yeux est le plus important: votre planète.



Chacun des cinq mondes que comporte Turrican est divisé en deux ou trois niveaux, et dans chacun d'eux, vous pourrez utiliser vos armes ultra-modernes, votre capacité à éviter les pièges qui vous tomberont dessus à chaque instant. Assez variées puisqu'elles peuvent aller du rayon laser aux mines en passant par les tirs multiples et les champs de force, ces armes peuvent également s'intensifier en fonction des diverses pastilles que vous pourrez ramasser tout au long des parties. Parfois aussi, il vous sera possible de vous transformer en une véritable lame de scie circulaire dévastant tout sur son passage.

Bref, ne vous inquiétez pas, si vous voulez vraiment avoir de l'action, vous allez en avoir et assurément plus qu'il ne vous en faut.

Si vous aviez encore des doutes quand au contenu de Turrican, laissez-vous surprendre par ce qui va suivre.

En fait, Turrican est un jeu d'arcade comme on a l'habitude d'en voir dans les salles de jeux. Alors que tout l'écran se déplace en suivant un scrolling multi-directionnel d'une qualité acceptable, bien que la Megadrive nous ait habitué à mieux dans ce domaine, le jeu en lui-même se révèle particulièrement efficace et surtout particulièrement difficile. Pour être hard, c'est vrai que Turrican est hard. Pas trente secondes de jeu, la barre d'énergie est immédiatement dans le rouge, deux secondes plus tard c'est fini, vous êtes bon pour recommencer un coup. Heureusement les programmeurs ont eu la bonne idée de vous replacer à l'endroit même où vous étiez avant le début de la fin (de votre fin, j'entends).

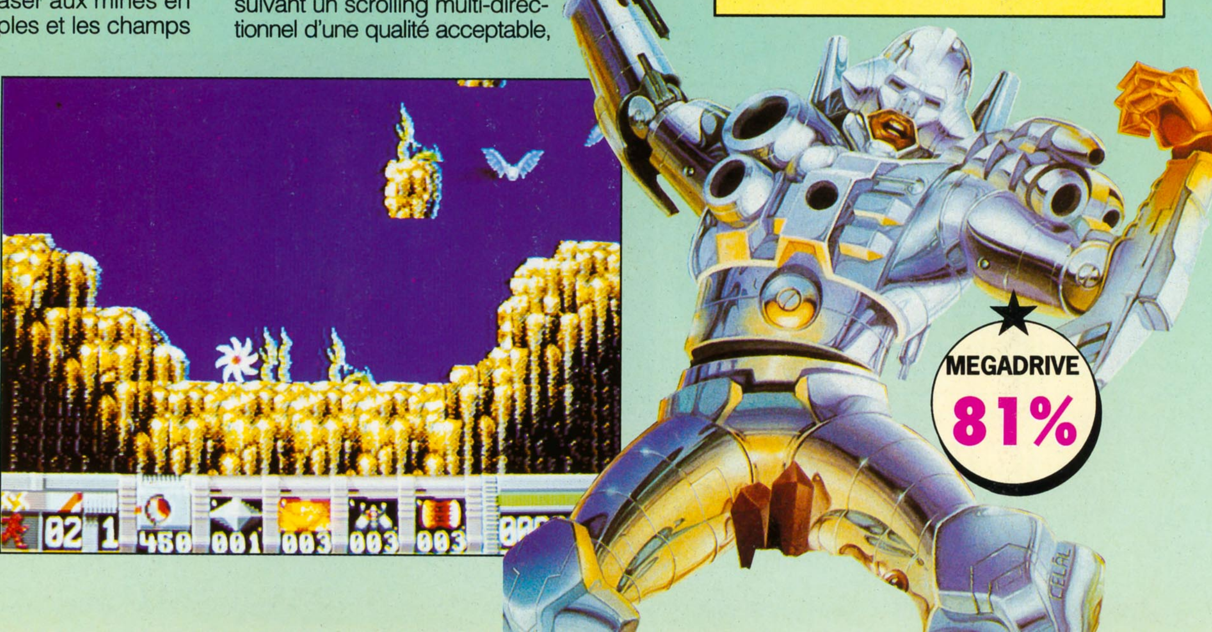
A part cela avec Turrican on reste un peu sur notre faim. Si sur micro ce jeu avait parfaitement été perçu, sur Megadrive le problème est tout à fait différent, les jeux de ce type sur cette machine étant aussi nombreux qu'une portée de lapine. D'une réalisation aussi belle en animation que musicalement, Turrican d'Accolade est quand même un ton en dessous des meilleures productions du style (Strider, Shadow Dancer, etc...) mais le résultat reste fort honorable.

J'm Destroy

MEGADRIVE FRANÇAISE
EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 18

ATTENTION

Si Turrican, je t'égorge.



MAGICAL PUZZLE POPILS

Popils est au même titre que Sokoban un jeu de réflexion comme la Gamegear sait si bien nous en préparer à l'occasion. En fait Popils est un jeu du style à ne plus vous faire dormir la nuit. Vous savez, parfois, quand un jeu vous prend sérieusement la tête, vous y pensez tellement fort durant la journée que même la nuit vous y pensez encore. C'est un peu le cas de Popils. Ce jeu est tellement prise de tête qu'il m'est arrivé un matin en me réveillant de voir des carrés qui tombent, une petite fille à délivrer et des éclairs partout. Parfaitement adapté à la console à laquelle ce jeu est destiné, les jeux de réflexion étant à mon sens bien plus à leur place sur une portable que sur une console de table, Popils vous en fera rêver des vertes et des pas mûres. Mais je m'emporte, là, comme ça et vous vous ne savez probablement pas encore pourquoi. Alors voilà, je vous expose les faits.

Le but de Popils est donc à travers une centaine de niveaux de délivrer sa princesse prisonnière. Pour ce faire vous n'avez en votre possession que deux armes. Un coup de poing qui fait tout trembler lorsque vous le donnez, et votre esprit logique de déduction. Pour rendre la liberté à votre dulcinée, vous devez taper sur des blocs de pierre afin qu'ils s'affaissent et descendent d'un cran. Bien sûr, il ne faut pas taper n'importe comment, il faut parfaitement juger du moment adéquat et réfléchir aux conséquences de vos actes, un coup de travers et vous êtes bon pour tout recommencer. Heureusement un système de sauvegarde des parties vous permet de reprendre une partie là où vous l'aviez laissée. De plus vous pouvez créer votre propre puzzle et ainsi augmenter encore un peu plus les possibilités déjà nombreuses de ce jeu. Graphiquement assez moyen, mais ici cela ne compte pas vraiment, Popils, également connu sous le nom de Magical Puzzle est un jeu hyper prenant à conseiller à tous ceux d'entre vous qui aiment se torturer l'esprit.



J'm Destroy

EDITEUR: TENGEN
GRAPHISME: 14
ANIMATION: NON SIGNIFICATIVE
SON: 16
MANIABILITE: 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

ADVENTURE OF GERUBI

Gerubi c'est pas un grand intellectuel, mais pourtant son patron lui fait confiance et lui confie une mission ultra importante à ses yeux. Notre ami, donc vous, devra prendre soin des clients de son usine en livrant les marchandises au bon client. Les choses se compliquent un petit peu, lorsque notre bon ami commence sa tâche. Devant lui un tapis roulant avec un interrupteur marche/arrêt (disons on/off pour faire plus branché, mais pour un interrupteur tout cela me semble logique). Cet interrupteur est la pièce maîtresse de toutes les manœuvres que Gerubi aura à effectuer, puisqu'il permet d'aiguiller les articles vers les clients. Tout serait très simple si dans les pièces à livrer il n'y avait pas des canards boîteux, j'entends par là des pièces qui doivent absolument rester sur le tapis et ne plus en bouger jusqu'au prochain niveau. Pour vous en sortir il faudra sans cesse jouer avec le bouton d'aiguillage, ouvrir lorsque c'est nécessaire, fermer quand une pièce défectueuse ou inadéquate arrive. Pour corser un petit peu le tout, une espèce de gredin vient vous prendre la tête en essayant de vous taper dessus, histoire de vous distraire de votre tâche. Pour le repousser vous pouvez lui tirer dessus, mais ceci ne résoudra vos problèmes que pour un court instant. A vous de gérer votre temps et vos déplacements du mieux possible. Assez rigolo au début d'autant plus que les musiques qui égayent le jeu sont rapides et entraînantes, Adventure Of Gerubi devient cependant très rapidement lassant. Même si au fur et à mesure des tableaux le nombre d'interrupteurs devient de plus en plus important, même si les objets défilent de plus en plus vite, même si les labyrinthes deviennent de plus en plus inextricables, l'action elle devient au bout d'un certain moment tellement répétitive que l'on est très rapidement gavé par ce jeu, dont l'idée première était pourtant assez originale.



GAMEGEAR
66%

J'm Destroy

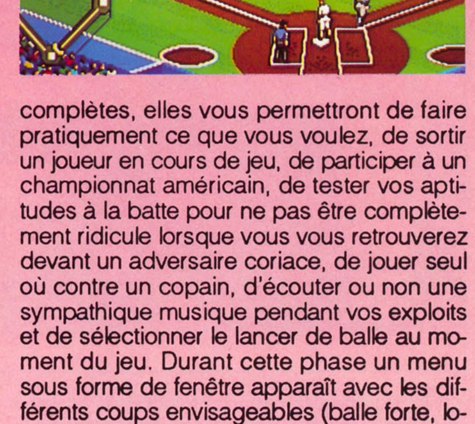
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

ATTENTION

Le Gerubi dont il est question dans ce jeu ne doit pas être confondu avec Adolphe Gerubi, d'Orléans, un sympathique lecteur qui nous a demandé de ne pas le citer. Dont acte.

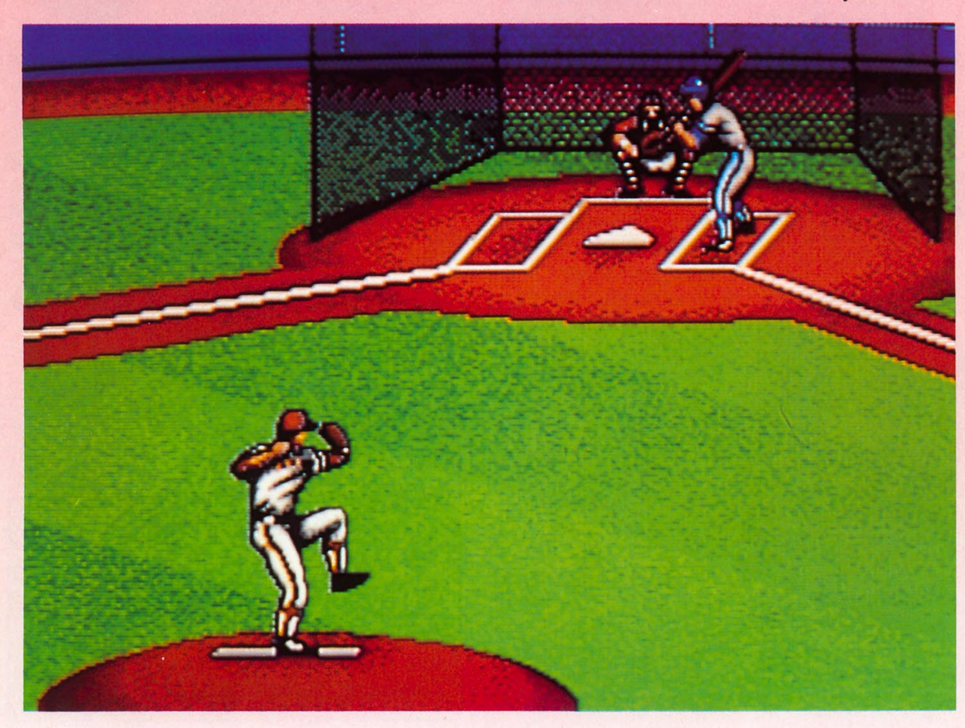
HARDBALL!

Entrons directement dans le vif du sujet, Hardball est une simulation de baseball. Tout comme Super League (l'autre baseball disponible sur Megadrive) cette réalisation est assez surprenante et surtout très riche. En général, lorsqu'on parle de Baseball, vous êtes plus d'un à tiquer, et je vous comprends. C'est vrai que les règles de ce sport sont pour nous, européens peu habitués à ce jeu, assez ardues. Ne comptez pas sur moi pour vous en faire l'énoncé. Pourtant si vous avez une attirance particulière pour le Baseball, vous ne pourrez pas vous passer de Hardball qui en tous points est remarquable. Prenons les options par exemple. Incroyablement



complètes, elles vous permettront de faire pratiquement ce que vous voulez, de sortir un joueur en cours de jeu, de participer à un championnat américain, de tester vos aptitudes à la batte pour ne pas être complètement ridicule lorsque vous vous retrouverez devant un adversaire coriace, de jouer seul où contre un copain, d'écouter ou non une sympathique musique pendant vos exploits et de sélectionner le lancer de balle au moment du jeu. Durant cette phase un menu sous forme de fenêtre apparaît avec les différents coups envisageables (balle forte, lobée, liftée, etc..), à vous de déterminer le bon lancer pour mettre l'adversaire en défaut.
Comme dans pratiquement toutes les simulations de baseball, deux phases graphiquement très différentes sont présentes. La première est une vue en trois dimensions du terrain dans lequel se retrouvent le batteur, le lanceur et le joueur censé récupérer la balle si le batteur la rate. Cette phase est d'une parfaite netteté et les différents mouvements des joueurs sont d'une limpidité tout aussi excellente. Dans la seconde phase, celle où vous devez récupérer la balle lancée par le batteur, vous devrez diriger le joueur le plus près de la balle pour la rattraper le plus vite possible. Bien que moins impressionnante, sans doute à cause de la taille réduite des joueurs, cette partie a là encore le mérite de montrer des sprites superbement bien animés.
Très joli graphiquement parlant, Harball est LA simulation de baseball sur Megadrive.

J'm Destroy



MEGADRIVE
92%

EDITEUR: ACCOLADE
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
SON: 15
RÉALISME: 15
MEGADRIVE FRANÇAISE

ROCKMAN WORLD

EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 14
SON : 17

GAMEBOY
88%

Rockman c'est la dernière trouvaille de Capcom en matière de jeu de plateformes. Très attendu par tous les amateurs de la Gameboy, cette réalisation est à la hauteur de nos espérances même si comme vous le verrez quelques détails peuvent choquer.
Un savant fou s'est emparé d'une formule chimique. Cette formule est d'une importance capitale pour le monde car elle permet de donner la vie dans le désert. Parfaitement au courant de ceci, le savant compte l'utiliser à des fins personnelles et dans un but tout à fait exécrable. Heureusement le monde vous a. Tout de suite mis au courant grâce à votre antenne satellite reliée en permanence au quartier général de la police, vous décidez de partir sur les traces de cet odieux brigand.
Dès le départ un menu graphique comportant quatre personnages (Iceman, Elecman, Cutman, Fireman) vous donne la possibilité de choisir l'un des quatre premiers niveaux dans lequel vous devrez montrer que l'on a eu raison de compter sur vous. Armé de votre gant laser et de votre casque protecteur, qui par ailleurs ne vous protège pas de grand-chose, vous partez pour une lutte farouche. A chaque niveaux, vous rencontrez en général le même type de difficulté, des bombes qui explosent sous vos pieds, des flammes qui sortent du sol et qui vous grillent avant que vous ayez eu le temps de dire ouf, des tirs qui partent dans toutes les directions, etc... Les difficultés sont donc nombreuses, tellement nombreuses que Rockman World est un jeu hyper super difficile. Circuler ne serait-ce que trente secondes sans se faire toucher par un objet relève pratiquement de l'exploit.
Si ce jeu de Capcom est particulièrement ardu, il est également vrai que sa réalisation est tout simplement parfaite. Rockman se déplace suivant une démarche souple et parfaitement réaliste. Les graphismes bien que très peu recherchés sont fins et impeccables. En fait le seul petit reproche que l'on peut faire à ce jeu réside dans la maniabilité du personnage qui bien souvent, et cela est du à une trop grande inertie, ne répond pas toujours à la lettre aux instructions que vous lui donnez. A part ça, y a pas de doute, Rockman World est un super jeu, bien génial, bien comme il faut.

J'm DESTROY





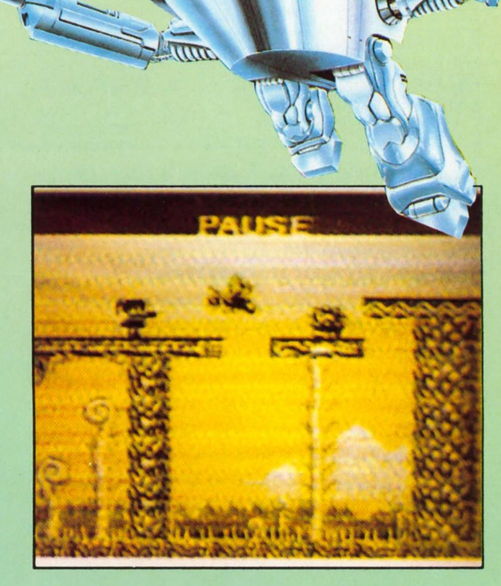
ATTENTION
Ce jeu est en noir et blanc. Ça frise l'escroquerie. C'est scand... Hein? C'est sur Gameboy? Autant pour moi.

RUBBLER SAVER

Tiens, comme cela faisait un bon bout de temps que vous n'aviez pas été engagé pour sauver la terre des extra-terrestres qui veulent l'envahir, King Record A Wave nous a concocté ce jeu encore inconnu.
L'histoire de ce jeu commence alors que vous venez de vous faire enlever par un objet volant non identifié, appelé plus communément OVNI. Après mille et une tentative de fuite, vous êtes toujours leur prisonnier. Enfin, après de longues années de galère vous avez trouvé l'ouverture, la faille dans leur système de défense, du moins c'est que que vous avez cru pendant quelques courts instants. En fait ce n'est que maintenant, une fois échappé de leurs griffes, que l'aventure commence réellement pour vous.
Aux confins de l'univers vous devez retrouver votre chemin à travers les routes de la galaxie pour rentrer à la maison et redécouvrir le plaisir de la vie sur terre. Tout en forçant le passage vers une nouvelle liberté, vous avez toujours en tête un sérieux esprit de revanche. L'occasion vous est donnée d'assouvir votre soif, lorsque sur votre route vous rencontrez les sbires de l'empire du mal qui vous a enlevé. Tout en sautant sur des plateformes mouvantes, sur des anneaux de planètes ou sur des terres lointaines vous devez collectionner les bonus qui apparaissent de temps à autre à l'écran sans pour cela vous faire toucher par les tirs des robots ennemis. Alors que l'écran est animé par un scrolling multi-directionnel d'une qualité assez moyenne au regard de ce que la Gameboy est capable de faire dans ce domaine, l'action est, elle, également assez médiocre. En fait rien dans ce titre n'est vraiment très passionnant, et ce ne sont pas les double ou triple tirs que vous pouvez récupérer qui vous permettront de trouver ce jeu génial. Bien décevant...

J'm DESTROY



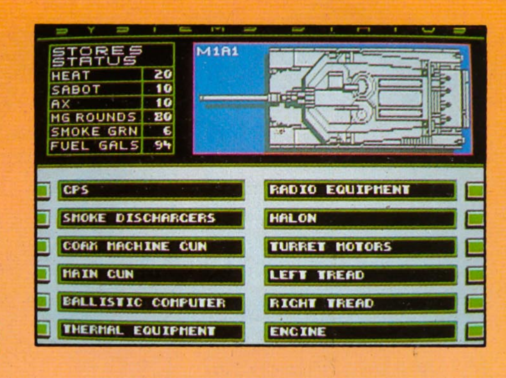


EDITEUR :
KING RECORD
A WAVE INC
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 18
SON: 14
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
58%

ATTENTION
L'électricité statique peut gravement endommager votre cerveau. Ne mettez pas la tête dans le moteur d'un réfrigérateur, non plus que dans le tube cathodique de votre moniteur.

M-1 ABBRAMS BATTLE TANK

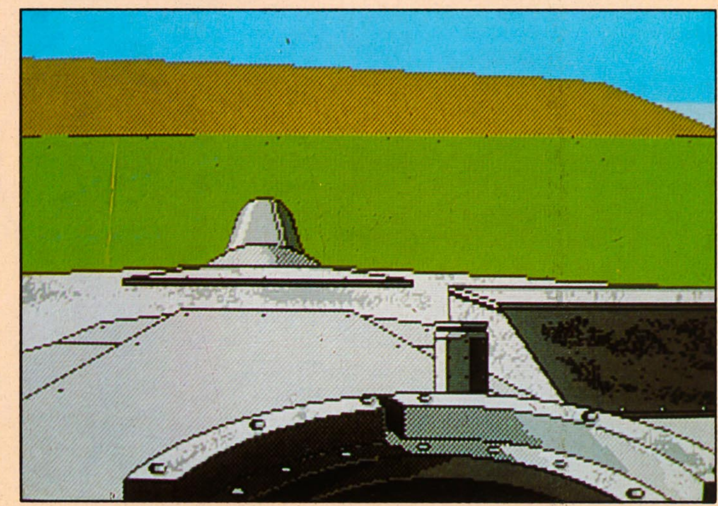


Quelle galère, la troisième guerre mondiale vient tout juste d'éclater. Malgré la détente internationale de ces dernières années, les deux grandes puissances les Etats-Unis et l'Union Soviétique (les mauvais sur ce coup-là, enfin, comme d'habitude) s'affrontent dans une guerre tactique. En tant que commandant de l'artillerie lourde, vous avez été désigné pour arrêter l'avance des troupes roskovs en Allemagne. Engagé avec vos brillants M1A1 Battle Tank, le fleuron de l'armée américaine, en plein cœur de la bataille, vous devrez assurer plusieurs types de missions pour faire reculer l'ennemi.

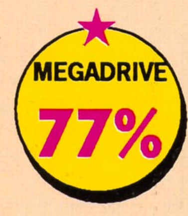


Le M1A1 Battle Tank est l'un des plus redoutés chars d'assaut de ces dernières années, sa rapidité de déplacement et sa superbe panoplie d'armes d'attaque et de défenses terrestres lui assure une puissance de feu tout à fait exceptionnelle.
Comme tout commandant qui se respecte, vous devrez diriger vos engins et vos équipages, affronter de face la perte de vies humaines et de matériel. Vous devrez diriger cette fantastique armada guerrière à travers huit missions. Chaque mission comporte des objectifs précis que vous vous devez de réussir pour stopper l'avance ennemie. Ces différentes missions peuvent aussi bien être des missions d'attaque que des missions de défense. Durant les phases d'attaque vous devez bien entendu détruire les bases adverses pour complètement anéantir toute hostilité. Dans les phases de défense, la meilleure stratégie est encore la contre-attaque. Dans l'un ou dans l'autre des cas, il ne faut jamais hésiter à engager la bataille.
Dès le début du jeu, vous avez la possibilité de choisir soit une mission spécifique, soit de débuter carrément la campagne entière. Personnellement pour une première fois, je vous conseille de choisir la première option qui vous permettra de comprendre le maniement des nombreuses commandes inscrites dans cette simulation de guerre terrestre.
Parmi les huit scénarios qui sont à votre disposition, vous pourrez défendre la Moselle, infiltrer les lignes ennemies, assurer la défense d'un convoi de ravitaillement, etc... En outre vous pouvez également déterminer les conditions dans lesquels se dérouleront la bataille, de nuit ou bien de jour.
En ce qui concerne les options de jeu, M-1 Abbrams Battle Tank est suffisamment complet pour vous maintenir en haleine pendant de longues heures devant l'écran de votre tube cathodique. Mais écoutez plutôt.
En ce qui concerne les directions, là, y a pas vraiment de gros problèmes puisque vous pouvez tout aussi bien diriger les chenilles que la tourelle qui pivote sur 360 degrés de manière complètement indépendante. Pour lancer un missile radio-guidé ou pour balancer une rafale de mitrailleuse, vous devez obligatoirement être dans la station de tir. Un objectif en vue, une petit mise au point, un dernier ajustement, un coup de zoom pour être certain de ne pas manquer votre cible et vous propulsez un de vos engins directement sur l'ennemi en vue. Au cours d'une mission et après de longues poursuites, vous pourrez tomber en panne d'essence. Un indicateur se mettra alors à clignoter, faites une recherche sur la carte et foncez droit devant pour faire le plein et ainsi repartir à l'attaque.
Techniquement parlant, cette simulation d'attaque terrestre est assez bien exécutée. Malgré une technique de représentation graphique peu propice à une bonne vitesse d'affichage, l'animation des différents chars et du terrain est excellente. Doté d'une bonne musique digitalisée, la réalisation de ce soft est sans anicroche. Cependant et malgré toutes ces bonnes choses, on reste un peu perplexe devant les différentes missions qui vous sont confiées. Trop simples où trop complexes, elles n'incitent guère le joueur à enchaîner partie sur partie. Mais ne restons pas sur cette note quelque peu décevante et gardons à l'esprit l'impression de complexité qui était la nôtre au départ.

J'm Destoy

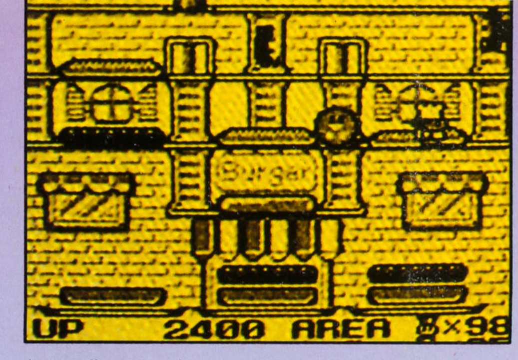


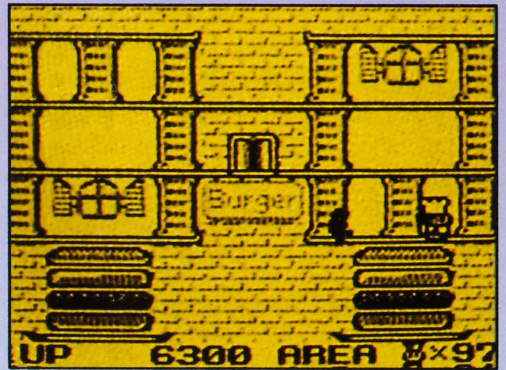
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 15
SON: 16
MANIABILITE: 18











Devenez un dieu dans la confection des hamburgers! Envoyez Mac Donald's au tapis. Faites-lui regretter la découverte du Big Mac, grâce à Burger Time.
Issu des arcades où ce jeu sévissait il y a bien maintenant une petite dizaine d'années, au même titre que Pac-Man ou que Space Invaders, Burger Time est un classique des jeux vidéo.
A la tête d'une fabrique de hamburgers, vous devez aider le chef cuistot à assembler ses sandwiches, en évitant de vous faire toucher par une tonne de petites créatures maléfiques (des saucisses, des tranches de pains, des concombres, enfin que des trucs complètement délire, vous poursuivent) qui essayent coûte que coûte de vous en empêcher. Heureusement pour vous, vous avez trouvé l'astuce pour éviter que ces créatures ne vous prennent la tête trop longtemps. Deux solutions sont en fait en votre possession, la première, simple, consiste à les écrabouiller entre la tranche de pain et la tranche de viande. La seconde solution est moins radicale et ne dure que l'espace d'un instant. Elle consiste à balancer un petit peu de sel sur la créature qui vous poursuit, histoire de la rappeler à l'ordre et de montrer qui est le chef dans cette cuisine.
Pour confectionner un hamburger, il y en a environ trois par niveaux, il suffit de marcher sur la première tranche qui fait tomber la seconde laquelle fait tomber la troisième et ainsi de suite. Tout en gardant à l'esprit le but de ce jeu: faire des hamburgers pour satisfaire vos clients, vous ne devrez cependant jamais perdre de vue tous les ingrédients qui vous poursuivent dans une course complètement folle.
Doté d'un graphisme somme toute assez convenable et d'une option permettant de jouer à deux simultanément à condition de posséder deux Gameboy, Burger Time est un jeu très rigolo qui fera passer d'agréables moments à tous ses possesseurs.

J'm Destroy

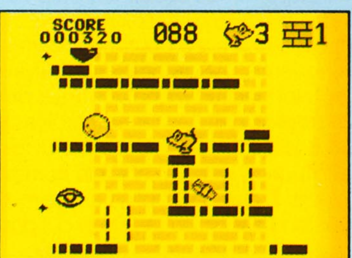
ATTENTION

Seules les notes commençant par ATTENTION sont à prendre au sérieux. Celles commençant par Attention ne sont que des copies Made In Taïwan. Toutefois, la remarque concernant le nombre de "T" reste valable, le mot Attention (ATTENTION) s'écrivant avec 3 "T/t" dans ses deux formes (Attention ou ATTENTION).

EDITEUR : DATA EAST
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 18
SON : 14
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

CASTELIAN

GAMEBOY
84%



Huit tours colossales, hautes jusqu'aux nuages ont entouré la petite île Domoloco. Après un message du roi, vous vous voyez confier une des plus importantes missions de votre vie: délivrer l'île de la domination des aliens qui ont construit ces tours. Vous êtes Julius, un Anirian Hybride (une sorte de petit porcelet, en fait) et vous devez faire de votre mieux pour sauver votre peuple d'une fin certaine. Au pied de la première tout, Julius commence son ascension vertigineuse. En fait chaque tour regorge de pièges et d'ennemis mortels, pour vous éliminer ou pour passer au travers vous avez deux solutions. La première est d'utiliser votre petit tir laser permettant d'arrêter pendant un court instant l'avancée extra-terrestre. La seconde possibilité est de contourner chaque ennemi en empruntant les portes inscrites dans chaque tour. Bourrées de plateformes mouvantes, d'escaliers, de trappes qui vous feront tomber dans les abîmes profonds de l'océan, ces tours vous en feront voir de toutes les couleurs. Après chaque tableau, un bonus round vous permettra de recueillir des diamants augmentant votre capital point.
Tiré d'un programme déjà existant sur ordinateurs ludiques sous le nom de Nebulus de Hewson, Castelian est un jeu plein de bonnes idées. A commencer par le système de représentation graphique choisi pour simuler la rotation des tours. Pour une fois on a vraiment l'impression de tourner autour. Assez joliment exécuté d'un point de vue technique, on retrouve également dans Castelian les mêmes musiques que dans Nebulus, ce qui pour les nostalgiques est toujours assez sympathique, d'autant plus qu'elles sont excellentes. Très attractif de par son contenu, ce jeu de Triffix (une boîte pourtant encore inconnue) est à conseiller à tous ceux qui ont envie de prendre leur pied sur la petite console de Nintendo.

J'm Destroy

Sélection MICROMANIA

EDITEUR : TRIFFIX
GRAPHISME: 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17

ATTENTION

Les notes commençant par WARNING n'ont pas été traduites.

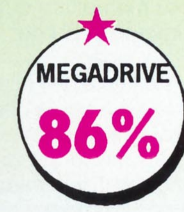
MIKE DICKTA POWER FOOTBALL

Tiens, un nouveau football américain. Avec Hardball et maintenant Mike Ditka Power Football, Accolade nous fait vraiment la totale au niveau des sports américains, manque plus que le basket-ball et la série sera complète. Après la mise en tension de la console et après une vue même rapide sur le moniteur, une impression de déjà vu se dégage de cette simulation d'Accolade. Si je vous dis: John Madden, cela vous rappelle quelque chose, hein? Eh bien on peut allégrement dire que Mike Dickta c'est kif-kif bourricot.
Mise à part la possibilité de changer ses joueurs en cours de jeu en appuyant sur Start, on a vraiment l'impression de jouer à John Madden American Football. Loin d'être un défaut, JMAF étant une référence en la matière, on est quand même assez surpris par ce phénomène.
L'un des facteurs les plus étonnants dans la simulation d'Electronic Arts était sans conteste la représentation graphique du terrain, où les scrollings horizontaux se mêlaient au scrolling vertical pour donner une superbe impression de perspective. Eh bien ici, on obtient à deux poils près exactement le même résultat. C'est quand même étonnant, ça, non! Même si les commentaires du reporter sportif dépêché sur place pour l'occasion ne sont pas identiques, on retrouve une fois de plus l'esprit de John Madden. Parfaitement digitalisés, ces commentaires sont également plus ironiques notamment lorsque vous ratez une balle ou un lancer. En cherchant bien, la seule différence vraiment notable, c'est la possibilité d'influencer la partie en donnant des handicaps à l'adversaire, en faisant changer les conditions climatiques par exemple ou en lui interdisant certains mouvements. A part ça et comme John Madden (décidément), Mike Dicka est génial, enfin si vous aimez les simulations sportives plutôt musclées qui peuvent se jouer à deux.

J'm Destroy



EDITEUR: ACCOLADE
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
SON: 16
MANIABILITE: 17



WAGA LAND

Waga, c'est une bestiole d'une forme assez difficilement descriptible, qui n'a pour draguer aucune facilité notoire. La seule chose qu'il pourrait avoir pour s'attirer les regards des wagalettes c'est son courage, et ça il le sait. Alors lorsqu'il entend qu'une petite princesse s'est faite enlever, il prend en deux temps trois mouvements la résolution suivante: "Vu que je suis seul et que j'ai vachement envie de me faire une copine, vu que je suis laid comme un poux et que personne ne m'aime, il faut absolument que je montre à quelqu'un que je suis le plus courageux de tous les Wagalandiens". C'est ainsi que notre waga décide de partir à l'aventure pour aller sauver ce qu'il espère être sa future épouse.
Dès le départ, une carte de la région vous indique les différents passages que vous devrez surmonter pour arriver à trouver épouse à votre pied. Une fois cette carte passée, le jeu commence près d'une rivière. Mon Dieu que c'est laid. Ahhh, que c'est moche. Faut bien avouer que graphiquement Waga Land n'a pas été gâté par ses programmeurs. Très enfantins, ces graphismes sont pratiquement la copie conforme de ceux de Pac Land sur PC Engine, c'est-à-dire que tous les paysages sont dessinés à la règle et que les fonds sont coloriés de même couleur. A ce niveau en tout cas, Waga Land est plutôt raté. Mais en réfléchissant un peu, on comprend pourquoi l'environnement de ce jeu est si laid. Pour faire un jeu riche et long dans lequel vous pouvez faire pas mal de choses, il ne faut pas que la taille mémoire réservée aux graphismes soit trop importante. Donc voilà, la contrepartie est là. Waga Land est un jeu long.
En fait ce titre de Namco est un jeu de plateformes, au scrolling horizontal (à la Wonderboy) assez simple. Pour se débarrasser de ses ennemis, Waga doit les paralyser en leur crachant dessus (je ne voudrais pas m'en mêler, mais ils ont vraiment de drôles de coutumes!). Ensuite la seule chose qui lui reste à faire et de continuer son chemin comme si de rien n'était. D'une conception assez marrante, Waga Land est un jeu rapide et qui possède d'excellentes musiques. Un bon jeu.

J'm Destroy

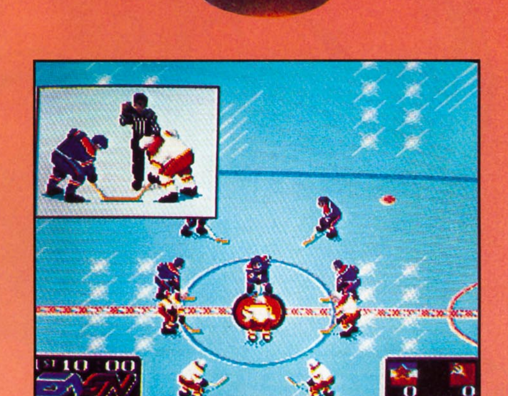
GAMEGEAR
80%



EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 06
ANIMATION: 13
SON: 18
MANIABILITE: 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

NHL ICE HOCKEY

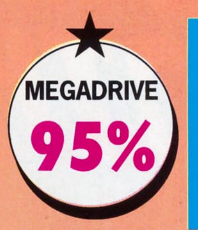




Nous y voici, nous y voilà. Après une bonne dizaine de simulateurs de sports en tout genre, du football au football américain en passant par le baseball ou le basket-ball, on n'avait pas encore eu la chance de voir sur les écrans de nos Megadrive une simulation de Hockey sur glace. C'est maintenant chose faite grâce à Electronic Arts qui avec Nhl Ice Hockey embellit encore un peu plus sa collection de simulations sportives sur la console 16 bits de Sega.
Après l'introduction de la cartouche et la mise sous tension de la Megadrive, on est déjà survolté par la musique digitalisée et par les graphismes assez brillants de cette réalisation. C'est vrai que c'est beau. Après une période de sélection pendant laquelle vous pouvez déterminer le nom des équipes (France, Canada, Etats-Unis, etc...) ainsi que le type de jeu (match amical ou compétition sportive de haut niveau) et le nombre de joueurs, le jeu démarre sur les chapeaux de roue. Le palet au centre du terrain, deux joueurs le regard rivé au sol, une petite fenêtre en haut à droite de l'écran pour mieux se rendre compte de la situation et qui fait office de zoom, un coup de sifflet marque le début des hostilités.
Lorsqu'on regarde un match de Hockey à la télé, on se rend compte que ce sport n'est pas vraiment un sport de fillette. Dans la réalité consolienne, Megadrivienne plus particulièrement, on est complètement abasourdi par la violence dégagée par ce sport. Après quelques instants de jeu, on s'aperçoit bien vite qu'avec cette simulation il est pratiquement possible de tout faire: donner des coups de crosse dans la tête de ces adversaires, les massacrer une fois par terre en leur refilant des coups de patin bien placés, où tout simplement laisser tomber crosse et casque pour se battre à mains nues dans un pugilat comme on en voit parfois au moment de Noël dans l'émission retransmettant toutes les gaffes de la télé (NDLR: le Bétisier, Jean-Marc, ça s'appelle le Bétisier).
Cela étant dit, au niveau de la réalisation et de la simulation, NHL Ice Hockey est d'une rare réussite. Tout y est parfait. L'inertie des joueurs au démarrage et dans les virages est parfaitement bien retranscrite, le mouvement du palet qui peut tourner sur lui-même lors des tirs à distance, l'ambiance autour du terrain avec la foule qui s'agite et l'animation des hommes sur le terrain est également remarquable. Bref, rien dans cette simulation n'a été laissé au hasard. Même les règles propres au Hockey ont été impeccablement respectées. Une faute, un mouvement de crosse un peu trop ample, un homme à terre et tout de suite le sifflet retentit dans le stade, votre compte est bon; direction prison pour une durée de trois minutes.
Outre ces diverses possibilités propres au jeu en lui-même, Electronic Arts nous a concocté deux options assez intéressantes. La première d'entre elles est la plus connue, puisqu'avec un système de mots de passe vous pouvez continuer une partie en cours, la seconde moins fréquente sur Megadrive est la possibilité de revoir toutes les actions au ralenti et cela à la vitesse que vous voulez. Bonjour le bon délire.
Doté d'une animation particulièrement efficace, d'une vitesse de jeu sans pareille pour une simulation sportive, NHL Hockey est un jeu qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte. C'est dément.

J'm Destroy





MEGADRIVE FRANÇAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 17
ANIMATION : 19
REALISME : 19
SON : 18



ATTENTION

Destroy mesurant 2,10 mètres, il est complètement partial et ne joue qu'au basket (il se fait virer de tous les autres sports). Ses avis sur le hockey sont donc à prendre avec toutes les réserves qui s'imposent.

BOMBER BOY

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 18
SON : 16

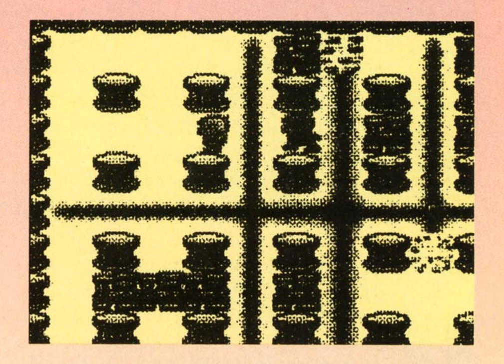
GAMEBOY
83%

Sélection MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Vêtu d'une combinaison de cosmonaute, tout juste préparée comme si vous alliez traverser la voie lactée, Bomber Boy n'est en fait qu'un simple et ridicule petit poseur de bombes. Poser des bombes? Mais c'est pas très joli joli, tout ça. Attention, cette fois-ci c'est pour la bonne cause, car notre faux petit cosmonaute s'est lancé à la poursuite d'un bien vilain homme qui s'est emparé du roi de votre pays. Comme votre foi et votre dévouement à son égard n'ont aucune limite vous décidez de partir à sa recherche.

A l'écran, une pièce formée de couloirs horizontaux et verticaux, chacun des couloirs est délimité par plusieurs petits murs, ceux-là même que vous devez détruire à l'aide de votre stock de bombes à retardement pour découvrir de nouvelles armes. Parmi celles-ci vous découvrirez des bombes télécommandées à distance, très utile lorsque vous désirez ajuster vos adversaires en toute tranquillité, des bombes plus puissantes à rayon d'action plus important vous garantissent une meilleure propagation de l'onde de choc. Attention si ces bombes sont bien plus efficaces que les premières, elle peuvent cependant se révéler être à double tranchant, car l'onde peut parfaitement se retourner contre vous et vous transformer en cosmonaute brûlé. Si ces diverses options sont de plus en plus efficaces, les ennemis lancés sur vos traces sont eux aussi de plus en plus balaises, et perdent de moins en moins de temps à se perdre dans les méandres des labyrinthes. Devant la multitude des niveaux auxquels vous aurez à faire face dans ce jeu, un système de mots de passe vous permettra de reprendre une partie en cours. D'une réalisation somme toute assez sommaire, ce jeu d'Hudson est très dynamique et surtout hyper sympa. A chaque nouveau niveau, on découvre de nouvelles possibilités, de nouvelles armes, bref on se fend la poire comme jamais. Enfin un jeu original, qui tranche avec la plupart des productions sur console.

J'm DESTROY

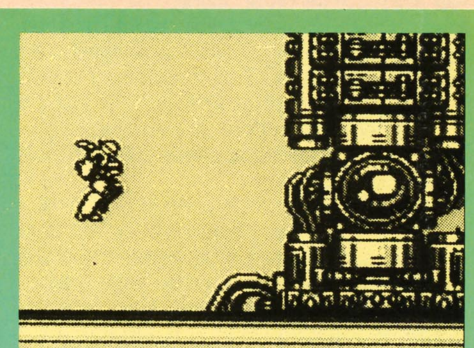


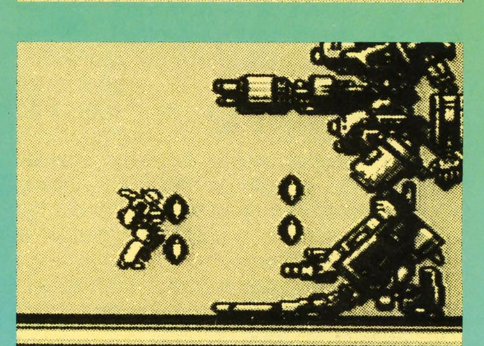
BATTLE UNIT ZEOTH

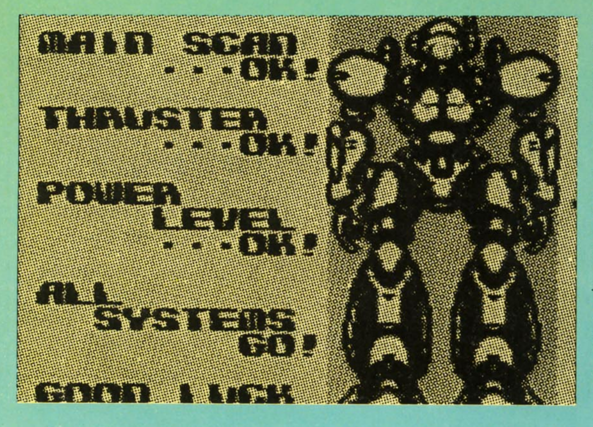
Depuis quarante-deux ans, la terre est envahie par des extra-terrestres. Ces créatures entièrement métalliques appelées Grein ont, près d'une petit ville américaine, la ville de New Age, construit un véritable complexe souterrain. Votre mission c'est de piloter la dernière technologie en matière d'arme de défense anti-extra-terrestres, le robot Battle Unit Zeoth, et d'anéantir les enfoirés qui pourront se présenter sous vos yeux. Des rues d'une petite ville au quartier général des envahisseurs Grein en passant par des complexes souterrains, la bataille se poursuit tout au long de cinq niveaux. A la fin de chaque niveau, vous allez devoir rencontrer l'enfoiré de service, qu'il faudra buter à grands coups de rayon laser. Comme pilote de l'unité de combat Zeoth, vous n'avez qu'une seule et unique vie pour détruire le complexe ennemi, tâche difficile certes, mais un nombre infini de "Continue" vous permet de recommencer au niveau où vous aviez abandonné la lutte.

Evidemment, des options pourront venir customiser votre robot destructeur, en y ajoutant par exemple des rayons lasers plus radicaux ou des boucliers thermiques vous protégeant des attaques ennemies. Toute l'action de ce Shoot'Em Up des familles se déroule suivant un scrolling horizontal, les ennemis arrivant la plupart du temps de la droite vers la gauche. De temps en temps pour éviter les mines flottantes, où les bombes magnétiques, vous devrez sauter en l'air tel un robot-sauterelle. Assez peu attractif au départ, Battle Unit Zeoth reste avec les heures qui passent un jeu assez mauvais qui n'enchantera pas les foules de sa douce musique.

J'm DESTROY







GAMEBOY
56%

EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 15
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

MAGICAL GUY







Malgré des similitudes de titre avec Magical Boy sur Megadrive, Magical Guy n'a absolument rien à voir avec ce dernier.
Depuis qu'une bonne fée vous a confié sa cape magique, vous êtes un garçon un peu spécial. Un beau jour, alors que vous suivez la classe comme tout petit japonais qui se respecte, une chose incroyable se produit, tous les objets de la salle se mettent à voler et à tirer de véritables balles de revolver. Sachant pertinemment que vos camarades sont de véritable poules mouillées, vous décidez de partir vous-même affronter ces ennemis un peu inhabituels et de découvrir qui peut se cacher là-dessous.
Tout commence donc, dans la salle de classe où des crayons, des ballons de football, des chaussures vous agressent. Armé de votre cape magique vous vous envolez pour réduire en bouillie ces objets devenus fort agressifs. Sous les traits d'un scénario assez loufoque, Magical Guy n'est en fait qu'un simple et bête Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur un plan qui se déroule sur un total de six niveaux. Tout au long de votre escapade et de votre lutte pour sauver vos camarades, une bonne fée, la même que celle qui vous a refilé la cape au départ viendra vous tenir compagnie de temps en temps. Lorsqu'elle apparaît n'hésitez pas à foncer dessus. Elle vous permettra de choisir une nouvelle arme parmi huit disponibles.
Tout comme les objets qui vous attaquent, les monstres de fin de niveau sont aussi assez étranges. Ça vous est déjà arrivé à vous de vous battre contre des pianos vivants, ou des bateaux en carton mâché avec une grande bouche et deux grands yeux? Moi jamais. C'est pourtant ce que vous devrez faire dans Magical Guy.
Si on ne peut trop rien dire quant à la qualité de l'animation et du scrolling, il n'en est pas de même au niveau de la rapidité de jeu. En effet Magical Guy est bien trop lent pour pouvoir satisfaire les mordus de tirs que vous êtes maintenant devenu. Par contre si vous voulez vous faire la main sur un Shoot'Em Up rigolo et pas trop difficile, vous pouvez compter sur Magical Guy. Un jeu à ne conseiller qu'aux plus jeunes d'entre vous.

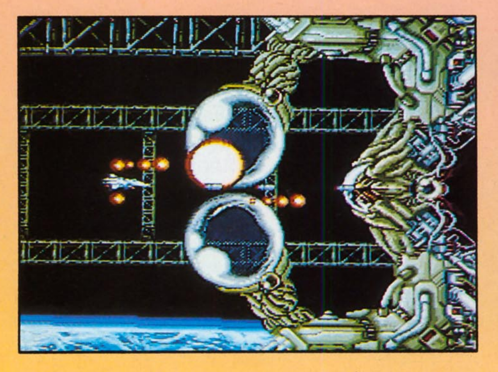
J'm Destroy

EDITEUR : TSUKUDA IDEAL
GRAPHISME: 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 13
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

RAYXANBER II

PC ENGINE CD ROM 72%

Après Spriggan, Ray Xamber II est le deuxième Shoot'Em Up du CD Rom ce mois-ci. Dans un univers niqué par des dizaines d'années de propagande trotskyste, un héros est arrivé pour sauver l'humanité. Ce héros c'est vous. Casque de chausseur inter-stellaire sur les oreilles, gants de gladiateur futuriste aux mains, vous êtes la dernière chance pour que le monde retrouve un jour sa quiétude d'antan. Le chef de l'empire galactique, arrière-petit-fils de Trotsky en personne, vous a détecté sur ces radars et propulse une flotte invraisemblable de vaisseaux surarmés à vos trousses. Enfin, vous allez pouvoir vous rendre compte que vos cours théoriques sur la baston intergalactique et sur le maniement des vaisseaux de la ligue, ce n'était pas que du bidon.
Au départ vous ne payez pas de mine et sous votre nez des navires gigantesques passent sans que vous ne puissiez vraiment les attaquer. Heureusement, très vite, vous récupérez quelques options qui augmentent votre force de frappe et vous permettent, enfin, en théorie, de franchir la dizaine de niveaux que comporte ce jeu..
Lorsqu'on joue à Ray Xamber, il y a deux choses qui frappent. La première c'est la pauvreté des armes qui vous sont offertes. La seconde c'est la difficulté du jeu. En effet, les créatures cosmiques que vous aimeriez bien buter sont bien souvent trop rapides pour pouvoir les ajuster comme vous le désireriez.
Bien que la réalisation de cette production soit nette et sans bavures, le scrolling multidirectionnel sur plusieurs plans est bon et les musiques assez alléchantes. Toutefois, on ne se sent pas aussi attiré par Ray Xamber II que par Spriggan pour ne citer que lui. En plus, comme il n'y a pas une once de dessins animés pour passer le temps entre les niveaux, on est carrément déçu, surtout que ce jeu est entièrement destiné au CD Rom.



J'm Destroy

EDITEUR : DATA WEST
GRAPHISME: 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 18

FANTASIA

Aussi attendu que Sonic ou que Mickey Mouse en son temps, la Megadrive est heureuse d'acceuillir en sa logithèque: Fantasia. Alors que les deux softs précédents étaient d'une conception américaine, ce coup-ci c'est en France et plus particulièrement chez Infogrames que l'on doit aller chercher la réalisation de ce jeu.

Chut ne réveillez pas le héros qui dort. Notre bon vieil ami, Mickey Mouse, se retrouve dans la peau de l'apprenti-sorcier endormi comme un loir dans le château du maître. Bien que les apparences ne le laissent pas penser, tout n'est pas aussi calme que cela, du moins dans son esprit. En rêvant, Mickey se laisse emporter par des notes de musique qui le transportent dans un monde complètement fou, le monde de Fantasia. A la poursuite de ces notes, notre cher ami s'enfoncera à travers un univers complètement délirant, fait de balais magiques porteurs de sceaux, de petites fées maléfiques, de batraciens malodorants et de chaudrons animés.

Très vite cependant, on se rend compte que le rêve devient réalité et que les ennemis qui se présentent à vous n'ont, en fait, que des intentions assez belliqueuses. Après un bref aperçu sur l'histoire, un écran d'options vous permet de déterminer la difficulté du jeu (facile, moyen ou difficile), le nombre de vies (jusqu'à trois) ainsi que le nombre de Continue (également au nombre de trois) que vous pourrez utiliser au cours des différentes parties. Outre ces diverses options, cet écran vous permet également d'écouter l'une des dix musiques disponibles ainsi que de sélectionner la configuration des boutons du joypad.

Afin de retrouver les notes de musique éparpillées à travers le pays de Fantasia, Mickey devra traverser quatre régions différentes. Chacune de ces régions est partagée en trois ou quatre étapes (le monde des eaux, le monde de la terre, le monde du feu et le monde de l'air) qui vous feront voyager dans un univers complètement délirant, où les réalités de la vie ne sont plus que de vagues souvenirs. Sur votre chemin, des portes de bois apparaissent à certains endroits précis. Ces portes mènent à un bonus stage dans lequel Mickey pourra faire le plein d'objets et de sorts magiques.

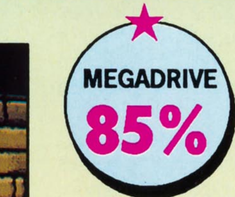


Tout comme Sonic, au fur et à mesure des parties, vous pourrez découvrir des salles secrètes remplies elles aussi de sorts et de potions magiques. En fait, tout au long de son périple, cette charmante souris pourra découvrir sur son chemin des livres magiques qui permettent d'augmenter votre capital points, des étoiles elles aussi magiques donneront à Mickey des points de bonus ainsi que des points de vie, les balles de cristal, les potions et les œufs de dinosaure ne servent qu'à augmenter votre score. Inutile donc de faire des détours insensés ou de risquer votre peau pour les attraper, le jeu n'en vaut pas la chandelle.

Au niveau du jeu proprement dit, Fantasia se déroule à la façon de Mickey Mouse Castle Of Illusion, c'est-à-dire que pour éliminer les espèces de cafards qui vous polluent la vie, vous devez leur tomber dessus en présentant votre superbe postérieur de souris. Parfois vous pourrez également utiliser les deux sorts magiques différents qui peuvent être commandés par pression sur les boutons du joypad, bien plus efficace pour tuer les montres à distance. Au niveau de la réalisation, on est bien obligé de reconnaître que les programmeurs d'Infogrames ont frappé fort. Le scrolling multi-directionnnel sur plusieurs plans est impeccablement fluide et on aime voir jouer Mickey à cache-cache entre les divers éléments du décor. Musicalement parlant, là encore on est émerveillé par la qualité sonore et toutes les scènes sont égayées par des musiques classiques de Tchaikovsky, Stravinsky où même de Beethoven. En fait le seul gros problème de Fantasia réside dans la maniabilité de la vedette. L'animation du personnage est tellement bonne que bien souvent on a l'impression que ces mouvements ne répondent pas toujours exactement aux commandes que vous lui transmettez. Ce défaut majeur pour un jeu de cette trempe, doublé d'une difficulté forte, rend Fantasia malheureusement décevant par rapport à ce que l'on en attendait.

J'm Destroy





EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
SON: 17
MANIABILITÉ: 14
MEGADRIVE FRANCAISE



METAL STOKER

Perdu au fin fond de votre brousse, il est possible que vous ne connaissiez pas Granada X de Wolf Team sur Megadrive, et grand Dieu non, personne ne pourra vous en tenir rigueur. Faut tout de même bien reconnaître que ce jeu est bien loin d'être une perle rare. Si je vous en parle, bien que vous n'êtes pas censé être au courant de tous les jeux disponibles sur une machine étrangère à la votre, c'est que Metal Stocker en reprend les principales lignes.

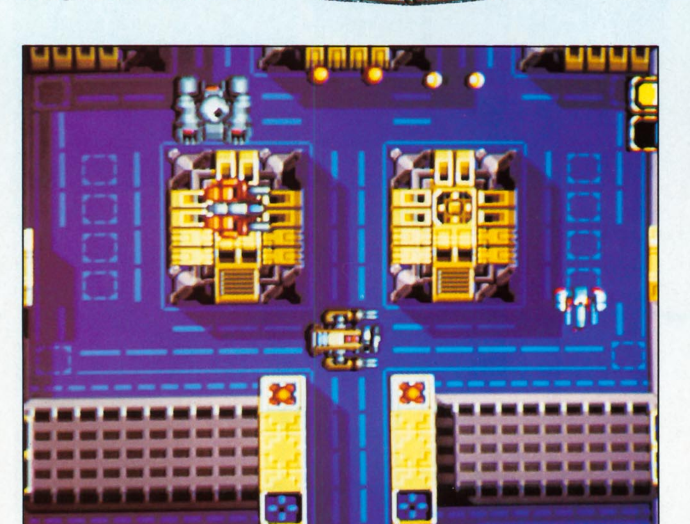
Aux commandes d'un char d'assaut, véritable forteresse roulante, vous devez vous enfoncer au cœur de défenses adverses qui vous attendent de pied ferme. Au programme de la journée, vaisseau spatial, labyrinthes, forteresses de défense surarmées, champs de mines, etc... Un véritable petit paradis pour tous ceux d'entre vous qui se délectent devant des carcasses de machines de guerre encore en flammes. Si vous voulez des flammes, de la fumée, des explosions en tout genre, bravo, vous avez sonné à la bonne porte. Metal Stocker est le jeu qui vous ouvrira les portes de la démence physique. Ah même que ouais, comme dirait notre bon Johnny (notre rocker national), de l'action Metal Stocker en a à revendre et trois fois plus qu'il n'en faut. Difficile de nos jours de faire un jeu et surtout un Shoot'Em Up qui sorte un peu de l'ordinaire des jeux sur consoles. C'est pourtant bien ce qu'à essayé de faire Face, l'éditeur entre autres d'Alice in Wonderland, Honey in The Sky, Hanny on the Road, etc.. avec cette réalisation, sans pour cela vraiment y parvenir.

Metal Stocker est donc bel et bien un jeu de tir au scrolling multi-directionnel. Alors que vous dirigez un char, dernier né des usines de la galaxie en matière d'arme d'assaut avec double blindage renforcé au mercure solide, vous avancez avec précaution dans une faune métallique tout droit sortie des abîmes des décors des meilleurs films de SF new génération. En perforant les lignes ennemies avec vos gros tirs de fête foraine, vous devrez parfaitement négocier les attaques ennemies qui surgissent à l'écran de toutes parts. En fait, bien souvent vous ne saurez plus vraiment où donner de la tourelle tant le nombre de sprites représentant les tirs et les défenses adverses est important. Le jeu se déroule en tout sur sept écrans et les régions traversées sont d'une façon générale assez diverses. Lorsqu'on vous prenez votre joypad en main, le char d'assaut se retrouve à l'intérieur d'un complexe computique, puis au fur et à mesure de votre progression au cœur du jeu, vous traverserez des déserts, des cités spatiales, des laboratoires expérimentaux, des bases géothermiques, etc... Chacun de ces sept écrans est partagé en zones qui varient de trois à quatre en fonction du niveau dans lequel vous êtes. Au détour d'un couloir, vous découvrez quelques armes supplémentaires comme des double ou triple rayons lasers ou comme des champs protecteurs éphémères qui vous permettent pendant un court instant de négocier plus facilement l'avalanche de tirs qui vous assomment de leur densité.

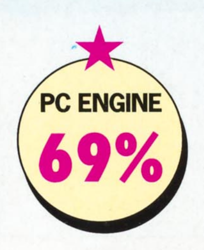


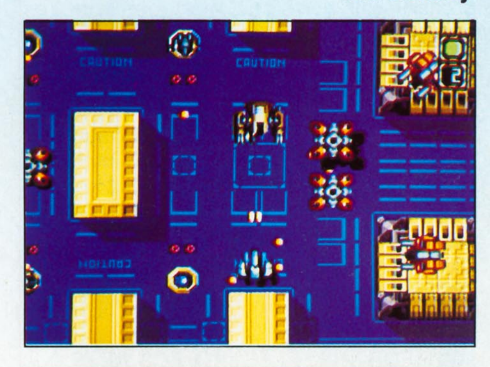
Et pourtant, et pourtant, malgré toutes ces bonnes choses, on est déçu par le contenu de Metal Stocker. Certes les graphismes sont tout à fait honnêtes, certes le scrolling est loin d'être ridicule, mais l'action et surtout sa trop grand monotonie, enfin, à mon sens, gâche complètement tout l'intérêt qu'aurait pu susciter un jeu comme celui-ci. Et vraiment ce n'est pas faute de la part des programmeurs de Face d'avoir essayé. Techniquement, je le répète, y a pas un truc de travers et j'irai même plus loin en disant que c'est peut-être bien la première fois avec les productions d'Hudson et notamment la trilogie de Gunhed qu'autant de sprites à l'écran ne ralentissent pas l'animation. Dommage donc, Metal Stocker aurait pu être tout à fait différent.

J'm Destroy



GRAPHISME: 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





ATTENTION

Il ne faut pas confondre Metal Stocker et ferrailleur.

FAERY TALE



Célèbre conversion d'un jeu sur micro, qui, il y a quelques années, a rendu fou quelques milliers de joueurs et a conduit à l'extase les quelques autres (aux dernières nouvelles on en recense 27), Faery Tale arrive enfin sur Megadrive (ouf! c'est pas trop tôt, diront certains). Si Electronic Arts a eu la bonne idée de faire une adaptation de ce jeu de rôle, c'est, vous pouvez en être sûrs, qu'il y a une bonne raison. Je passerai sous silence la page de présentation qui, pour un jeu tel que celui-ci, est d'une incroyable banalité (dommage, c'est pourtant si joli une belle page de présentation). Ensuite c'est à vous de jouer (eh oui! on se réveille dans le fond!). Sur un écran du type de Phantasy Star vous allez devoir, vous, Julian, accompagné de vos deux frères si jamais le besoin s'en faisait sentir (et je suis sûr qu'il se fera sentir) retrouver un Talisman au pouvoir étonnant. En effet cet étrange talisman qui protégeait votre village de Tambry des féroces invasions des pillards, brigands et autres affreux jojos du même genre a disparu, emporté par le diabolique Necromancer, argl! le fourbe! Votre route sera longue (mais quand je dis longue, c'est longue si vous voyez ce que je veux dire?) et jonchée de combats qui vous mettront vous et votre vénérée manette à contribution. On pourra cependant regretter le peu de variété des combattants adverses: quelques spectres tous identiques, beaucoup d'ogres et pas mal d'archers. C'est une fois encore bien regrettable. Autre point sur lequel on pourra aussi faire la grimace: le scrolling parfois saccadé. En fait, Faery Tale se démarque par son scénario qui ressemble en fait à un immense puzzle. Jugez plutôt: après avoir fait un pacte avec un spectre afin de retrouver les ossements d'un roi, partez libérer une princesse, puis tentez de sympathiser avec une tortue géante, pénétrez dans l'antre d'un Dragon pour y retrouver une baguette magique, partez à la quête d'un fabuleux lasso... et ainsi de suite. Enfin, bon, vous voyez le truc? Tout ça pour arriver au Talisman avec, je vous le dis, un dénouement digne des meilleurs Agatha Christie. Toutes ces aventures font bien vite oublier une musique assez quelconque et des graphismes dont aurait pu attendre beaucoup mieux. Pour ce qui est du moyen de communiquer vos nobles (hum, hum!) intentions à votre adorable machine il est, lui aussi, bien classique. Une dizaine d'icônes vous permettront de chercher, parler, payer et ainsi de suite. Même si le nombre d'actions possibles peut à première vue sembler limité, je vous rassure tout de suite, il n'en est rien. Ça vous soulage, hein? Avec le jeu vous aurez le droit d'avoir une superbe carte du royaume dans lequel vous allez évoluer et dont les dimensions ridiculeusement petites vous feront beaucoup rire. En un mot, Faery Tale a peut-être pris un coup de vieux mais les amateurs d'histoires longues et compliquées (et je sais qu'ils sont nombreux) pourront prendre leur pied.

Jean F. Morisse



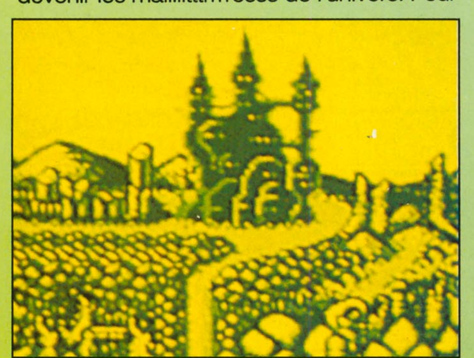


EDITEUR: ELECTRONICS ARTS
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 12
SON: 14
MANIABILITE: 14



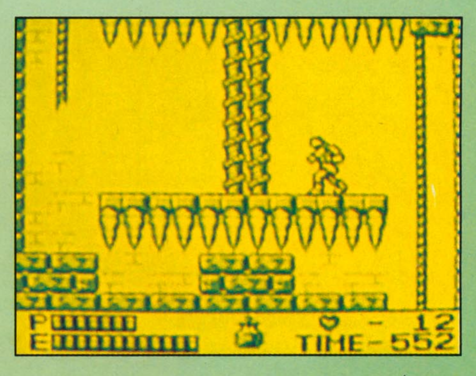
CASTLEVANIA II

Ahhhhh, ça faisait bien longtemps sur Gameboy que l'on n'avait vu un jeu de cette ampleur. Mais en réfléchissant quelque peu, ce n'est pas vraiment étonnant de voir une telle qualité dans une production de Konami. Tiens, déjà, Konami, rien qu'à l'annonce de l'éditeur on est déjà pratiquement fixé quant au brio de la réalisation. Quand en plus on prononce le nom Castlevania, on n'est plus étonné du tout.
Le vampire prince des ténèbres que vous aviez vaincu à la sueur de votre front de lors du premier chapitre de cette aventure est de retour. Bien décidé à se venger du monde, ses acolytes et lui se sont mis dans la tête de devenir les maîîîîîttttrrrresss de l'univers. Pour ce faire il envoie dans quatre régions du monde ces sales créatures pour mettre à mal un éventuel aventurier qui voudrait se mêler de ses affaires. Bien évidemment c'est vous qui jouez le rôle de ce valeureux aventurier. Armé de votre fouet qui en fonction des options que vous pourrez ramasser peut augmenter en puissance et envoyer des boules de feu à distance, vous lutterez contre des monstres hideux tels que des chauve-souris, des yeux géants qui débouleront à travers l'écran, des bouches géantes et gluantes qui n'auront qu'une seule envie: vous bouffer tout cru, des crapauds géants, bref tous les animaux hybrides des horribles cauchemars seront présents tout au long des niveaux que vous arpenterez.



Agrémenté par de somptueux graphismes, des musiques géniales, on se demande même comment les programmeurs ont pu créer sur la console portable de Nintendo des sons aussi déments, une animation magistrale, un scrolling multi-directionnel d'une impeccable fluidité, Castlevania II est l'un des tous meilleurs jeux sur la Gameboy. Au même titre que Batman, que Castlevania ou que Contra (Operation C en version américaine), vous vous devez de posséder ce titre complètement gigantesque. OK?

J'm Destroy



EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME: 18
ANIMATION : 18
REALISME : 18
SON : 19



ATENTION

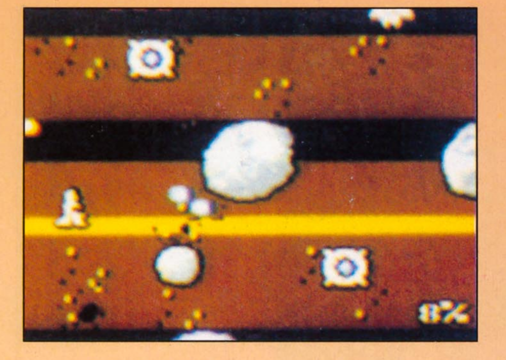
Des nappes de brouillard sont à craindre au petit matin.

Les automobilistes devront utiliser leurs WARNING.

HALLEY WARS

La comète de Halley, une comète qui traverse la région de l'espace où se trouve la terre tous les 70 ans environ, a changé d'orbite. Cette situation catastrophique pour la destinée de l'univers n'est pourtant pas due au hasard. Après une étude menée par des astronomes de chaque pays, il a été déterminé qu'une race inconnue et dangereuse a pris possession de ce corps astral. Envoyé par une commission terrestre vous êtes la seule chance pour que l'univers puisse retrouver un jour son équilibre d'autant.
A bord d'un nouvel aéronef intersidéral, vous allez devoir affronter diverses vagues ennemies, tel le plus parfait des Shoot'Em Up à scrolling vertical. Voilà, enfin nous y sommes, Halley Wars est le premier pur jeu de tir sur la console portable de Sega et pour une première, je dois bien dire que c'est une réussite. Bien qu'il soit vrai que d'une façon générale je sois assez intéressé par ce genre de jeu, Halley Wars est tout de même parfaitement bien réalisé. Les sprites et notamment les monstres de fin de niveau, qui entravent une bonne continuation, sont gros, bien animés, pour une faire une petite comparaison, disons que si vous connaissez la Gameboy il me semble bien peu probable que cette machine puisse un jour faire aussi bien. Outre la taille des divers vaisseaux qui vont foncent dessus à vive allure, dans ce jeu de Taito vous devrez également venir à bout d'un champ de météorite et d'une centaine de petits vaisseaux à deux francs qui sèment la panique à bord dès qu'ils pointent leur aile. Parfois à la destruction de certains ennemis, vous pourrez récolter quelques bonifications ainsi que de nouvelles armes qui assurent à votre croiseur une bien meilleure puissance de feu. Au départ vous démarrez avec un simple petit tir tout pourri, mais bien vite en fonction de votre avancée, vous pourrez engranger triple tir, quadruple tir, quintuple tir, etc... En fait, la seule chose qui fait penser que l'on est sur une console portable aux capacités moindres, ce sont les décors de fond qui sont peu nombreux par rapport aux jeux de ce calibre des consoles de table. Donc, si vous avez des heures de libre et si vous aimez les Shoot'Em Ups, n'oubliez pas Halley Wars, c'est un très bon produit, bien destroy.

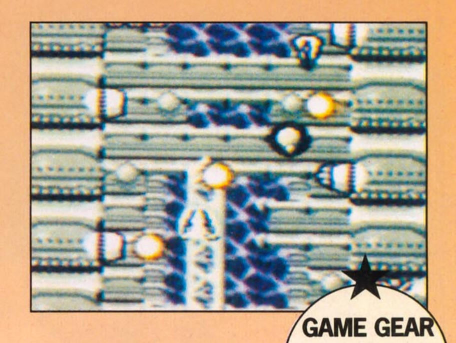
J'm Destroy



ATTENTION

Si vous n'avez pas d'heures de libre, achetez-en

(Joystick, service Heures libres, 103 bd MacDo, 75019



GAME GEAR
82%

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME: 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

WRESTLE WAR

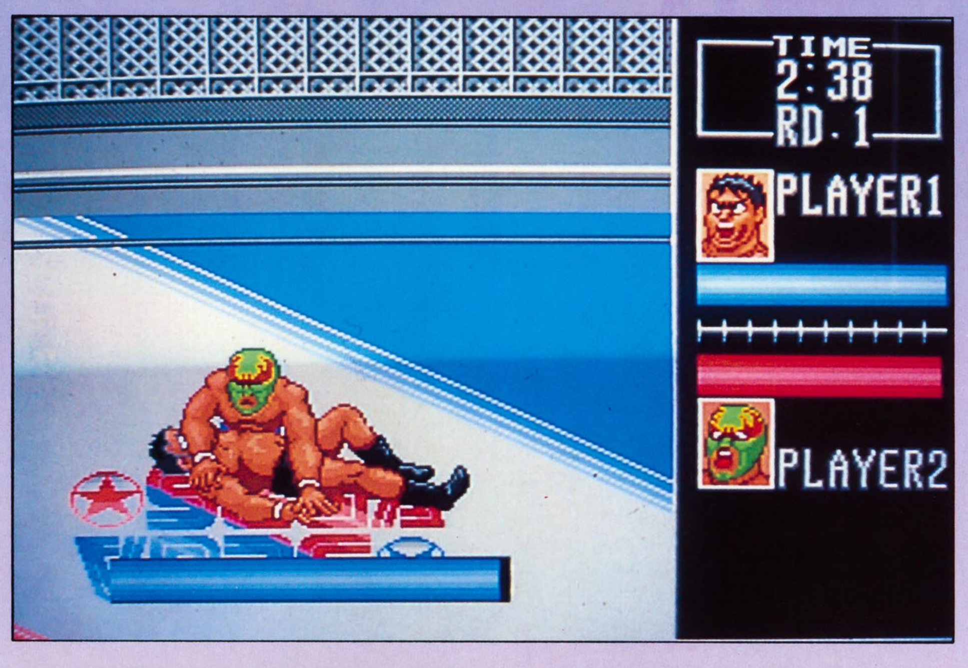
Déjà annoncé lors de l'une de nos previews, Wrestle War est une simulation de catch, qui peut aussi bien se jouer seul qu'à deux. Encore assez peu répandu chez nous, le catch est aux Etats-Unis un sport à part entière. Bien qu'il soit là-bas, comme ici, complètement truqué de partout. Les adversaires passent plus de temps à se plaindre et à se tordre de douleur qu'à se taper dessus. A chaque compétition, une foule gigantesque envahit l'arène pour clamer sa haine, pour crier "Enfoiré, laisse-le tranquille", "Vas-y, achève-le ce crétin de bas étage", "mais qu'est-ce que t'attends? Arrache-lui la tête". Certes loin d'être civilisé, le catch est plutôt une sorte de défouloir où la foule peut complètement se libérer en injuriant l'adversaire.



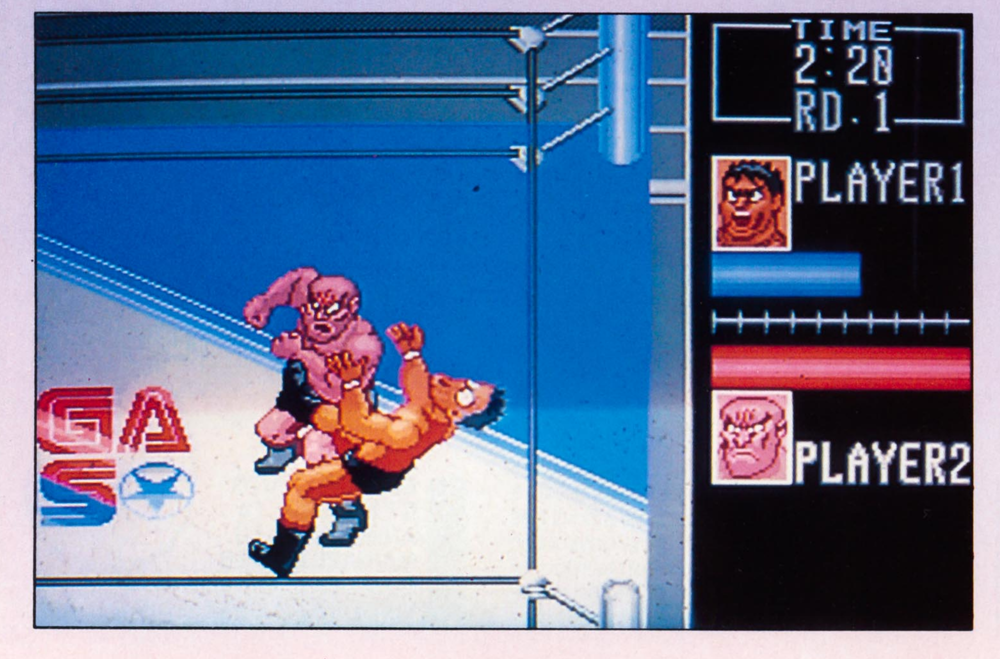
Dans Wrestle War, bien que très exagéré, c'est un peu comme ça que ça se passe, les cris et les mouvements de foule en moins. Sur Megadrive ce n'est pourtant pas la première fois que l'on a l'occasion de zyeuter une simulation de ce sport. Avant lui, Ringside Angel d'Asmik nous présentait des catcheuses hyper sexy, qui s'éclataient comme des bêtes dans des positions assez stupéfiantes et amusantes. Pour ce coup en tout cas, fini le temps des ballerines de pacotille, finies les politesses, place aux hommes, aux vrais, aux musculeux, à ceux qui lorsqu'on leur dit un mot de travers montent sur leur grands chevaux en vous regardant d'un air méchant, prêt à vous dire: "Qu'est-ce t'as, toi, t'es pas heureux, tu veux mon poing dans la gueule?". Bref, Wrestle War c'est pas de la gnognotte en carton.

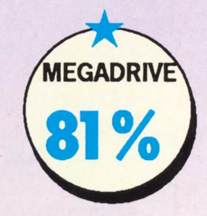
Au niveau de la réalisation, c'est très certainement la taille des sprites, qui font au bas mot les trois cinquièmes de l'écran. Si vous êtes dans le circuit des jeux vidéo depuis quelques années, vous devez sans aucun doute savoir qu'allier gros sprites et bonne animation est une tâche difficile. Pourtant dans cette simulation de catch, les programmeurs de Sega ont parfaitement accompli leur mission et les doubles nelsons s'enchaînent avec de superbes vols planés qui eux-mêmes sont suivis par des prises finlandaises ou par des projections par-dessus l'épaule. Tout cela s'accomplissant suivant des mouvements coulés et une parfaite animation.

De plus à chaque coup porté à l'adversaire, les catcheurs grimacent sous l'impact des choc, tirent la langue, leurs yeux sortent de leurs orbites, etc... Si Wrestle War est un jeu dur, le catch étant loin d'être une partie de rigolade, cette partie a le mérite d'égayer un petit peu le tout. En réalité le seul reproche que l'on peut vraiment faire à l'encontre de cette réalisation, c'est le thème même du jeu; le catch c'est bien, mais à la longue ça devient très franchement casse-pieds. Enfin, je vous dis ça comme ça, car si vous êtes un fou allumé de ce sport, vous pouvez y aller sans crainte, vous ne serez certainement pas déçu du voyage.



J'm Destroy





EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 16
MANIABILITE: 16

WARRIOR OF ROME

Alors qu'Electronic Arts avec Centurion explorait avec un incomparable brio l'univers du wargame, Micronet se lance aussi dans le domaine avec Warriors of Rome. Une fois encore le cadre historique de ce jeu de huit mega-bits (précisons-le car ce n'est pas si courant que ça) se trouve être l'Antiquité. Alors que le jeu s'ouvre, nous sommes en Crète en 48 avant J.C., fidèles soldats et défenseurs de l'Empire Romain prêts à se battre et même, s'il le faut, à mourir pour cette noble cause. Néanmoins, cette fois, l'action suit quatre scénarios bien déterminés qu'il vous faudra suivre afin de clore le jeu. Ces quatre scénarios sont, pour vous les nommer juste histoire de vous donner une idée et peut-être (qui sait?) vous faire envie: défendre la Crète sauvagement attaquée par des pirates dénués de toute morale et de tout sentiment, partir pour l'Egypte et livrer une bataille maritime entretemps, conquérir l'Egypte (histoire de se divertir) et pour finir le bouquet, accrochez-vous les enfants, délivrer Cléopâtre retenue prisonnière dans une sombre forteresse quelque part au milieu du désert. Facile, me direz-vous? Pas tant que ça.

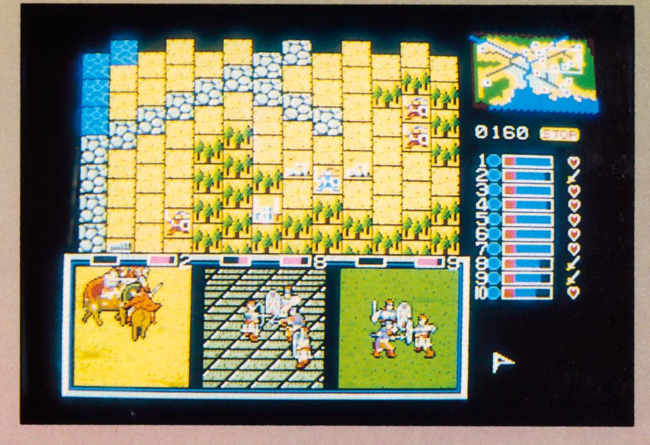
La réalisation du jeu en lui-même suit le schéma typique d'une carte de wargame classique où les habituels hexagones ou octogones sont remplacés par de simples carrés. Sur cette carte vous organiserez les mouvements de vos troupes, le tout saupoudré d'un peu de stratégie (enfin, juste ce qu'il faut). Disons-le, mis à part les pages de présentation (proposées en option, on se demande bien pourquoi?) qui sont tout simplement splendides, les graphismes restent sommaires et l'animation est quasi-inexistante. On pourra peut-être excuser ce manque d'animation en considérant le fait qu'il s'agit, a priori, d'un jeu dit de réflexion. Les scènes de bataille apparaissent confuses et d'une manière générale assez mal réalisées. On en vient à se demander où sont ces huit mega-bits si fièrement indiqués sur la jaquette.

Face aux bons vieux wargames où l'on se massacrait à coup de dés, le seul avantage de Warriors of Rome est qu'il offre une musique assez agréable.

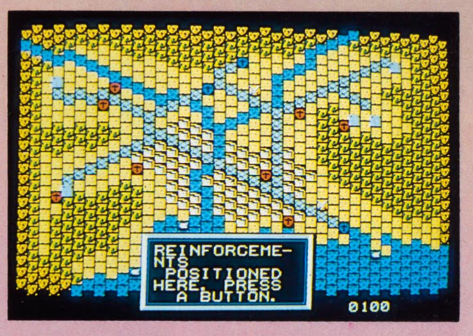
Le jeu se manie facilement ce qui, pour un wargame, croyez-en mon expérience dans le domaine, est un avantage considérable. Les règles s'assimilent très facilement ce qui permet une jouabilité quasi-immédiate. Fini l'attente insoutenable le temps d'assimiler les règles, le plus souvent indigestes.

Voilà, nous avons fait le tour de Warriors of Rome (eh oui! Déjà!) qui intéressera cependant les vrais fans, les mordus, les accrocs des wargames en tous genres. Sachons tout de même que sur la Megadrive les wargames ne sont pas si nombreux. Alors, pourquoi pas?

Jean F. Morisse







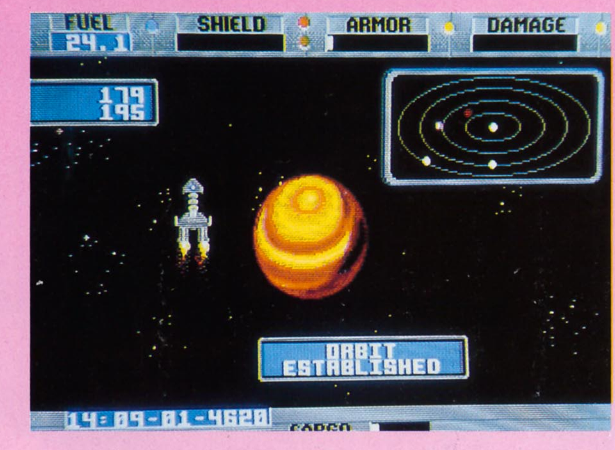
MEGADRIVE
65%

EDITEUR: MICRONET
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 12
SON: 14
MANIABILITE: 16



En annonçant officiellement la découverte de vestiges laissés par des colons terriens, les dirigeants d'Interstel viennent de briser la légende: la planète Arth serait donc bien une ancienne colonie terrienne! Malheureusement, les coordonnées du système solaire de la terre se sont perdues au fil des siècles, et on serait bien incapable aujourd'hui de retrouver sa trace. En tant que meilleur pilote de votre académie, vous avez été désigné pour former une expédition spatiale. Votre mission: parcourir la galaxie à la recherche de la terre de vos ancêtres...





Avec quelques crédits monétaires qui vous sont fournis au début du jeu, Il va falloir recruter les six membres de votre équipage (parmi quatre races), les entraîner et mettre en chantier la construction de votre vaisseau (gardez quand même des crédits en cas de panne sèche, l'endurium est un carburant très cher!). Il ne reste plus qu'à le baptiser (Enterprise par exemple) et se libérer de l'attraction gravitationnelle de la base spatiale. Maintenant, l'espace est à vous! Enfin, à vous et aux 7 autres races qui contrôlent différents secteurs de l'espace. Votre navigateur se chargera de répertorier sur la carte spatiale l' emplacement des flux spatiaux (très pratique pour aller loin avec trois gouttes d'endurium) et de calculer les destinations. Quand vous rentrerez dans un système solaire, l'officier scientifique passera les planètes au scanner et les analysera. Si elles sont riches en minerais précieux, vous pourrez atterrir et lancer un module d'exploration creuser le sol et capturer des aliens pour les scientifiques d'Arth. Un bon moyen de renflouer son compte en banque. Mais le plus lucratif reste de répertorier des planètes habitables pour l'homme. En effet, Interstel vient d' évaluer la durée de vie du système solaire d'Arth, et elle est affreusement courte. Toute découverte de planète habitable sera donc amplement récompensée. Sur certaines planètes, vous découvrirez les ruines d'anciennes villes de colons terriens. En cherchant bien, vous trouverez un objet ou bien un vieux rapport qui vous mettra sur une nouvelle piste, jusqu'à la terre.

Parfois, des vaisseaux aliens viennent à votre rencontre. Relevez vos boucliers, on ne sait jamais! Après avoir choisi votre attitude (le ton autoritaire est très convaincant!), posez leurs quelques questions et si votre officier en communication n'est pas trop mauvais, vous déchiffrerez quelques bribes d'informations. Et si jamais la communication n'est pas leur fort, alors c'est le moment d'essayer l'armement tout neuf dont vous disposez. Comme il n'y a pas de petit profit, on peut même fouiller les décombres (il reste peut- être un peu d'endurium!). Eh oui, car sans endurium, pas de virée dans l'espace avec les copains! c'est la dure loi du marché! Si vous voulez rentrer à bon port, étudiez un plan de route qui convienne à vos réserves de carburant. Les dirigeants d'Interstel verraient d'un très mauvais oeil un appel de détresse pour cause de panne sèche !

Starflight est un très bon jeu d'exploration spatiale. Une multitude de détails le rendent très réaliste. L'attraction gravitationnelle des planètes influence votre trajectoire dans les systèmes solaires. Les 800 planètes possèdent toutes des caractéristiques différentes et les conditions climatiques ainsi que le cycle des jours et des nuits se passent en temps réel. Si vous n'équipez pas votre module d'exploration de chenillettes, il sera emporté par une tempête de neige sur une planète glacée. Très vite, on se retrouve dans l'ambiance de Star Trek (dont le jeu s'inspire largement) et d'ailleurs, rien ne vous empêche de nommer votre officier scientifique monsieur Spock, qui pourra s'engueuler avec le bon docteur Mac Coy! De plus, une pile permet de sauvegarder 2 parties sur la cartouche.

Mister M.



MEGADRIVE
91%

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
SON: 16
MANIABILITÉ: 18

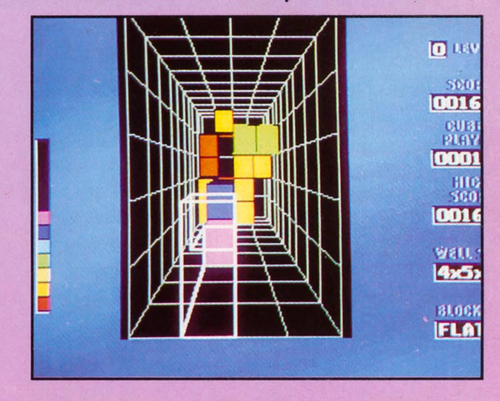




L'aire de Tetris est désormais révolue. Fini le temps des pièces aux formes zarbioïdes qui tombent du haut en bas de l'écran, tout est bel est bien terminé. Du matin au soir, de midi à minuit, on ne reparlera plus jamais de ce jeu, sauf peut-être lorsque les enfants étudieront à l'école de l'an deux mille les débuts de la micro informatique ludique et des consoles de jeu. Y a quand même pas à dire, Tetris a vraiment marqué son époque d'un grand coup de cube sur la table. Ahh, quand j'y repense, c'était vraiment le bon temps, le temps où les programmeurs avaient encore une incroyable imagination foisonnante et débordante d'idées qui sortaient de l'ordinaire.
Si je vous rabâche les oreilles avec Tetris c'est que Block Out est intimement lié à ce jeu de roskoffs. Seulement voilà, cette fois-ci il faudra mettre de coté tous vos réflexes en deux dimensions, pour ne se consacrer qu'à un monde en trois dimensions. Vous voyez le malaise. Disons que ouais, parce que gros malaise il y a dans cette réalisation d'Electronic Arts.
La traditionnelle cheminée vue de face dans Tetris laisse place à un autre type de cheminée renversée celle-là, pouvant contenir des formes en 3D d'au maximum 5x5x12. Oui, vous avez remarqué, dans Block Out il y a en plus une notion de profondeur qui n'existait pas dans le jeu de sieur Pazhitnov. En réalité cette nouvelle condition de jeu bouleverse tout l'environnement du jeu qu'on a encore plaisir à relancer de temps à autre. Alors que Tetris était un vrai jeu de réflexion/réflexe, Block Out lui se situe désormais dans la catégorie des jeux de réflexion purs (sauf vers la fin des parties lorsque le niveau augmente et lorsque les pièces se suivent de plus en plus vite). Si la logique reste la même, il n'en est pas du tout de même en ce qui concerne les réflexes. Moins mis à rude épreuve, ces derniers ne pourront servir qu'à corriger en toute dernière extrémité, les erreurs issues de la période de réflexion. Cependant n'allez surtout pas croire qu'ils n'ont qu'un piètre rôle à jouer dans ce jeu, cela serait complètement déplacé. En effet, un menu de sélection au départ vous permet de choisir la vitesse de descente des diverses formes géométriques en 3D. Un petit tour en vitesse maxi et vous verrez rapidement de quoi je veux parler. D'autre part, ce menu vous permet également de déterminer en fonction du niveau de jeu la taille de la cheminée qui ainsi peut varier des dimensions de 5x5x12 à 3x3x10 et la forme des pièces qui tombent.
Dans Block Out vous avez trois catégories de pièces : les formes plates, qui ne se situent que sur un seul plan (idéal pour les débutants), les formes de base au nombre de sept (présentes dans pratiquement toutes les options de jeu) et les formes élaborés ou élargies (il y en a quarante et une) qui rendent le jeu encore plus difficile. Comme si cela ne suffisait pas comme ça.
Au niveau du jeu et en ce qui concerne le but de Block Out y a pas de lézard. Tout se passe comme pour Tetris excepté qui faut toujours tenir compte de la profondeur et donc de la notion de 3D. Ainsi, ce n'est plus une ligne qu'il faut éliminer mais un rectangle servant en quelque sorte de palier. Pour parfaitement bien différencier les paliers entre eux, un système de couleurs a été instauré, le rouge par exemple correspondra à toutes les formes inscrites sur le même niveau, le bleu sur le suivant, le jaune encore sur un niveau supérieur et ainsi de suite jusqu'à l'ultime niveau. Ahhh et puis, ouais, j'oubliais pratiquement l'essentiel. Si vous voulez jouer à deux simultanément, faire des concours de vitesse, et tout et tout, c'est possible (encore mieux qu'à la SNCF). Allez, je ne vous prendrai pas la grappe plus longtemps, vous l'avez compris, Block Out est excellent si vous aimez entre deux Shoot'Em Up vous asticoter les neurones de la cervelle.

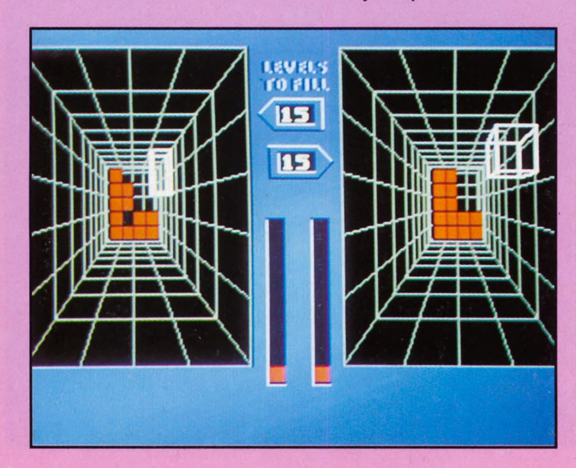
J'm Destroy

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 11
ANIMATION : NS
MANIABILITE : 17
SON : 17
MEGADRIVE FRANÇAISE



ATTENTION

Si vous aimez vous asticoter les neurones de la cervelle, n'exagérez tout de même pas.
On a remarqué que des asticotages quotidiens au-delà de cinq heures pouvaient conduire à la surdité, la cécité, la perte des cheveux et au loto.



XENON II



Xenon 2 était LE shoot'em up sur micro. Il tombe maintenant sur les pauvres Master System affolées. Alors que les joysticks se sauvent déjà en criant: "non, pas Xenon 2! Nous ne sommes pas prêts à endurer de telles souffrances!", les boutons feu se jettent par la fenêtre. L'autofire est le seul qui garde le sourire car il sait qu'il va reprendre du service. Comme vous pouvez le voir, il va y avoir de la chasse à l'alien et il va falloir canarder à en transpercer la seule manette que vous avez réussi à attraper avant qu'elle ne disparaisse. Votre vaisseau ne devra sa survie qu'à sa puissance de feu qui va en augmentant tout au long du chemin et à la résistance de votre pouce en tir non-stop. Je peux vous dire qu'il sera vraiment long, ce chemin, et semé d'un nombre considérable d'embûches. Dans ce scrolling vertical, les vagues d'aliens qui vous attaqueront ne vous laisseront aucun répit mais ils sont tellement laids et aussi tellement beaux graphiquement que c'est un plaisir de tirer dans le tas pour en découvrir de nouveau. Sachez que j'ai été agréablement surpris devant le graphisme de Xenon 2 sur cette console. Elle n'a pas à rougir devant les versions ST ou PC (je dis ça parce que je les ai vu toutes les deux!). Les monstres à la fin de chaque stage vous le prouveront. Ils vous prouveront aussi qu'il ne plaisante pas : Ils ne seront dégagés que grâce a une tactique bien particulière et propre à chacun d'eux. Mais une fois envoyés en enfer, ils vous ouvrent les portes du marché des armes. Vous pourrez y acheter, grâce aux points que vous aurez gagné, de quoi faire face au nouveau stage et aux nouveaux monstres qui vous attendent toujours plus haut vers les sommets du scrolling. Vous pourrez aussi renforcer l'équipement de votre vaisseau en tirant sur des petites sphères qui traverseront l'écran. Le choix des armes est très impressionnant: la petite Master System se débrouille très bien pour gérer tous les sprites à l'écran quand votre puissance de feu est au maximum. Et vous êtes pourtant chargé. Alors, c'est un bon jeu! Il ne lui manque plus que la parole! Il n'a pas la parole (comme sur aucune des autres bécanes, d'ailleurs!), mais il est agrémenté d'une musique bien conforme à Xenon 2. Si vous la trouvez trop répétitive, vous aurez toujours la possibilité de l'enlever. Mais à défaut d'une bonne cassette ou d'un bon CD vous pourrez toujours l'écouter car elle est tout de même bien faite. "Mais alors, il est parfait, ce jeu!" me direz-vous, sceptique. Eh bien il faut reconnaître que c'est une conversion vraiment correcte et très bien réalisée. Le vaisseau se déplace avec des mouvements souples mais parfois trop lents pour éviter un ennemi. Il vous faudra anticiper le plus possible pour éviter que votre énergie ne soit absorbée. Quand votre niveau d'énergie est à zero vous explosez devant le regard réjoui des vilains aliens. Heureusement, vous disposez de deux autres vaisseaux pour leur montrer que vous aussi vous savez rigoler.

Les amateurs du genre ne seront pas déçus de leur Master System. Il y a de l'alien de tous les côtés. Xenon 2 était un grand jeu sur micro, il sera un bon jeu sur cette console. Ceux qui n'ont jamais entendu parler de Xenon 2 et que ce texte aurait un tant soit peu intéressé, n'hésitez pas, vous deviendrez sûrement un fan de Xenon 2, si j'ose dire. J'ose.

Rastafoo

MASTER SYSTEM **86%**



EDITEUR : MIRRORSOFT
GRAPHISME: 17
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 14







BO JACKSON

TWO GAMES IN ONE

Vous connaissez certainement Bo Jackson, l'une des plus grandes vedettes sportives des Etats-Unis. Véritable phénomène, Bo Jackson est une véritable bête aussi bien au Baseball qu'au football américain. Actuellement encore, une publicité pour une célèbre marque de chaussures utilise la vedette pour vanter les mérites de ses produits.
Comme Bo est outre-Atlantique une véritable star, quoi de plus logique qu'un éditeur de jeux (T.HQ en l'occurrence) le mette en évidence dans l'une de ses réalisations.
Bo Jackson est en fait la première cartouche sur Gameboy qui met à la disposition du joueur deux jeux en un, et si vous avez lu les quelques lignes du début, vous n'aurez aucune difficulté pour comprendre que les deux sports présents ici sont le Football américain et le Baseball.
Si vous êtes un fana de sports américains, vous serez sans doute tenté par cette acquisition d'autant plus que le plus de la cartouche reste identique à celui d'une cartouche ne contenant qu'un seul jeu. Bien que les deux jeux soient assez complets et respectent d'après ce que j'ai pu en voir, mais il faut bien avouer que je ne suis pas un fervent amateur de baseball et de football américain, les règles de ces deux sports, on s'aperçoit à la longue que la réalisation du baseball est largement supérieure à celle du football. Ainsi Bo Jackson nous gratifie de gros plans sur les joueurs, de dessins spectaculaires lors des choix de lancé ou dans les approches de bases. D'une réalisation qui varie d'une épreuve à l'autre, Bo Jackson est cependant une cartouche très satisfaisante surtout si on considère qu'après le baseball le football est gratos, ce qui ne semble pas vraiment malhonnête.

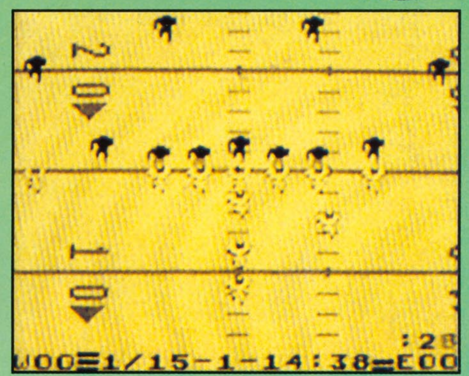
J'm Destroy

ATENTION

Certaines des notes commençant par ATTENTION ne comportent qu'un "T" à Attention. Il s'agit de faux.

EDITEUR : T. HQ INC
GRAPHISME: 16
ANIMATION : 15
REALISME : 18
SON : 15

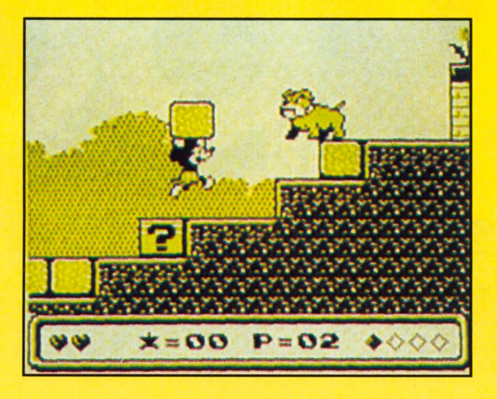




MICKEY'S DANGEROUS CHASE

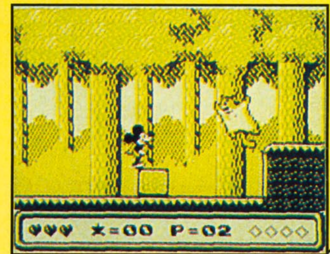


Mickey's Dangerous Chase est la troisième aventure de la mascotte de Walt Disney sur Gameboy. Cette fois-ci et alors que les deux premières éditions étaient des versions japonaises, c'est à une cartouche américaine que nous avons à faire.
Comme tout mari attentionné, Mickey a acheté un cadeau à Minnie pour fêter leur anniversaire de mariage. Oui, mais voilà, le cadeau a disparu. Après une petite enquête auprès des habitants du village, il apparaît que Big Bad Pete, l'ennemi juré de notre charmante souris, s'en est emparé. Bien décidé à ne pas se laisser faire, Mickey s'envole à la recherche de son cadeau et de son voleur dans une chasse infernale qui lui fera traverser quelques endroits redoutables et redoutés de tous dans lesquels il rencontrera des bouledogues affamés, des araignées géantes, des animaux à la mine sympathique mais aux dents acérées. Mais qu'à cela ne tienne, vous êtes Mickey, que diable, alors un peu de courage, remuez-vous!
Pour retrouver son cadeau, vous aurez pas mal de boulot, il faudra voyager à travers cinq niveaux au total, chacun partagé en deux ou trois étapes. Malgré les attentions



assez malsaines de vos poursuivants, vous décidez de partir sans armes, quelle erreur! Heureusement, chemin faisant vous trouverez des paquets, lesquels une fois projetés avec force sur vos adversaires se révèlent être une arme très efficace. Quelquefois même ces paquets vous permettront de gagner des cœurs de vie et des points au score.
Ressemblant beaucoup plus au Mickey Mouse Castle Of Illusion de la Gamegear, Mickey Mouse's Dangerous Chase n'a plus grand chose à voir avec les deux autres versions également disponibles sur Gameboy. En fait, ce jeu de Capcom est un jeu de plateformes comme on les aime, l'animation y est rapide, le scrolling horizontal qui se déroule de droite à gauche y est agréable. De plus toute l'action est égayée par une petite musique guillerette qui place encore un peu plus le joueur dans l'atmosphère sympathique qui émane de ce jeu.

J'm Destroy



EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME: 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 16

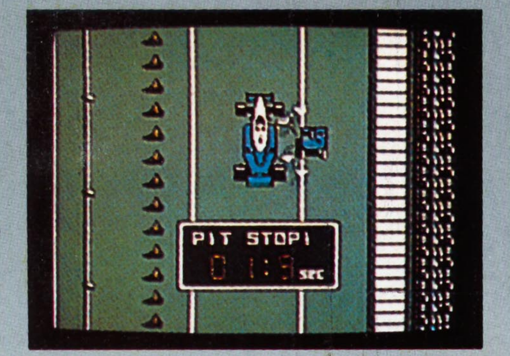
GAME BOY
86%

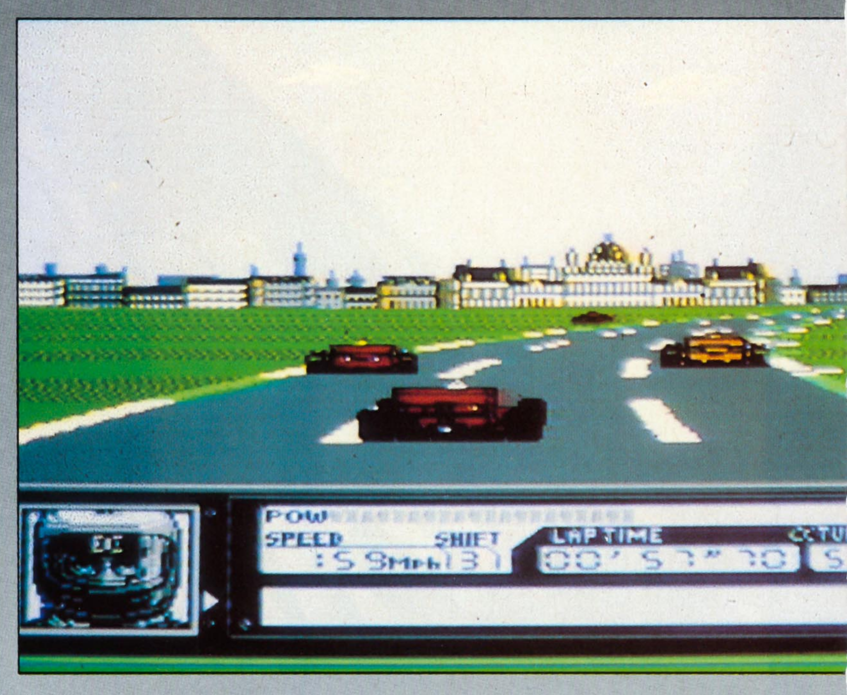
devient réalité...

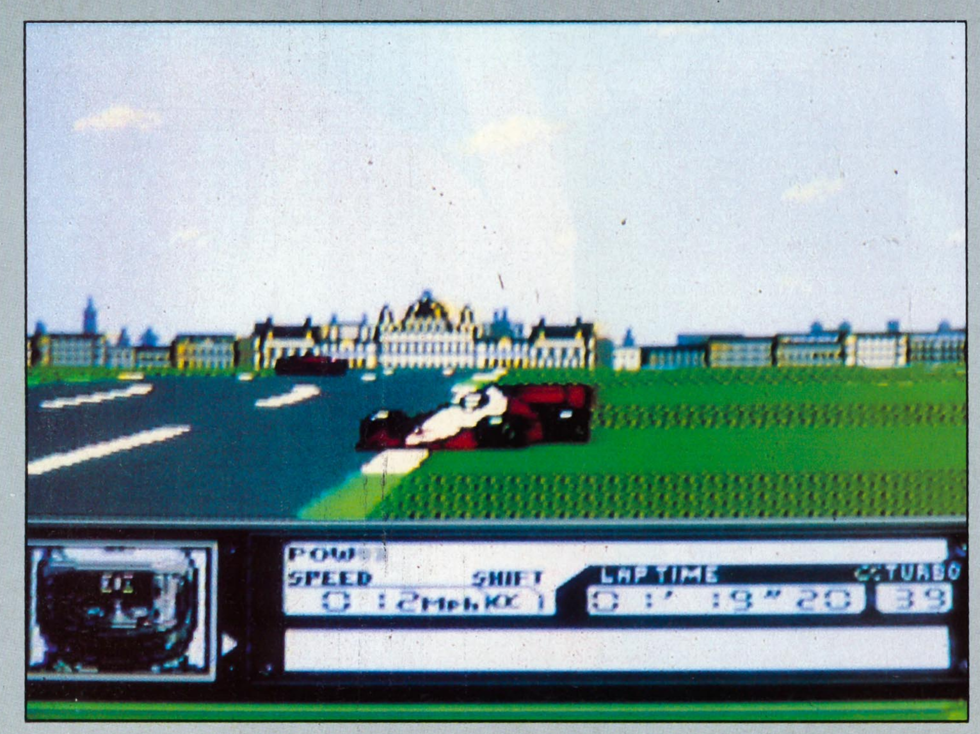




Allez, réfléchissez un peu! Que vous inspire ce titre? Celui qui me répond une course de poissons dans l'océan Atlantique ne saiT déjà pas écrire (turbot, le poisson, ça prend un t), mais en plus il a trop d'imagination. En fait, Turbo Racing est tout simplement une course de formule 1 sur notre amour de NES préférée, et c'est d'un moteur turbo que votre voiture est équipée. Pas d'un vulgaire barbu à piquant (autre nom du poisson à la face de raie). Ah! ça va me manquer, les poissons, moi qui ne suis pas parti en vacances. Heureusement, je peux, grâce ce jeu de Data East, m'envoler vers 16 des plus grands circuits de ce monde avec 4 potes pour les épreuves contre la montre ou en solitaire en mode grand prix. Malheureusement, il n'y a pas de place pour les poissons dans une telle compétition. Pourtant, à chaque passage devant le stand technique, les cris et les sifflets du public me rappellent presque le bruit des mouettes et de la mer (et je jure n'avoir aucune imagination, moi!). Ça fait du bien. Surtout quand vous vous arrêtez pour refaire le plein ou pour réparer et qu'il faut repartir aussitôt dans une course effrénée où seule une musique endiablée (il y en a 4 au choix) vous soutient. A moins que vous ne préfériez écouter votre moteur. Moteur dont le turbo vous est bien utile contre des adversaires qui savent défendre chèrement leur place mais qui ont une curieuse tendance à clignoter quand ils sont en bande. Dommage, c'est gênant pour doubler! Surtout quand l'image se met à trembler de peur devant votre turbo qui crache des flammes (j'en suis encore secoué). Ça passe? Non, ça passe pas! Alors ça casse? Mais non, tu dépasses, car tu es un aigle de la route et que tu as su répartir les points qui te sont attribués au départ entre les six caractéristiques essentielles de ta voiture: vitesse, accélération, suspension, résistance, turbo et rapidité d'intervention des techniciens. De plus, suivant votre classement vous gagnez des points pour augmenter les capacités de votre auto. Vous commencerez donc petit, avec seulement 20 points, et vous verrez qu'il vous sera très difficile de devenir grand avec ce matériel de débutant. Ecoutez bien les conseils du spécialiste de service nommé Driver. Il saura vous aider à gérer votre équipement en fonction des difficultés de chaque circuit. Il est vraiment bien ce Driver, car il peut aussi, d'entrée de jeu, te prêter son bolide parfait à tous les niveaux. Dommage qu'il ne soit pas marié, il vous aurait peut-être prêté sa femme. Comme dit le philosophe chinois: "Qui prête son vélo, prête aussi sa femme qui se trouve sur le porte-bagage."

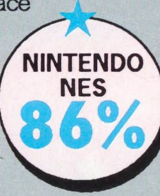


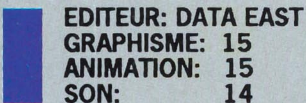




Turbo Racing est un bon jeu de course, très rapide et d'une grande souplesse. Alors, regardez une dernière fois le tracé du circuit, jetez-vous un casque sur la tête et roulez sous le ciel changeant (de couleur bien sûr) de Turbo Racing.

Patrice Varret



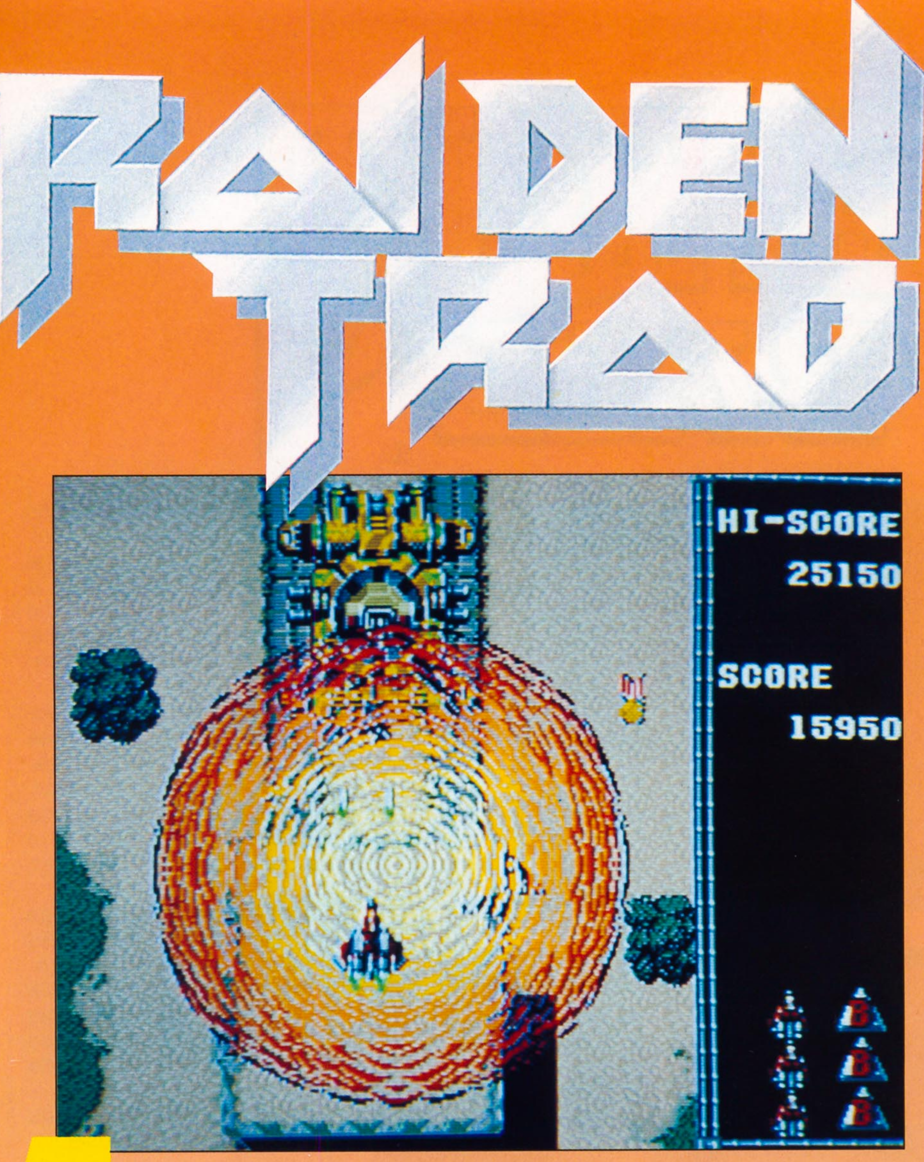


EDITEUR: DATA EAST
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
SON: 14

ATTENTION

Dans le texte précédant, il faut remplacer toutes les blagues sur les poissons par des blagues sur les poireaux (une partie de l'équipe est végétarienne).

RAIDEN TRAD



Je suis profondément désolé, mais ce n'est pas vraiment de ma faute si sur Megadrive il y a tant de Shoot'Em Ups. Si vous trouvez que les Japonais en réalisent un peu trop, ou même beaucoup trop, si vous trouvez qu'ils manquent d'originalité, ce n'est pas à Joystick qu'il faut se plaindre mais aux Japonais eux-mêmes. Comme ils ont énormément de difficulté à parler notre langue, je vous conseille de vous adresser à eux en Anglais et d'écrire à l'adresse suivante: Mr Lesjaponais, Japon, en expliquant votre problème de conscience, peut-être que cela marchera et qu'ils feront un peu plus attention à leurs prochaines réalisations. Allez, pas de franche panique dans l'immédiat, rien n'est encore foutu, bien que l'espoir de revoir un jour des jeux originaux de leur part semble de moins en moins probable. Allez, on s'en fout pour le moment, mais espérons que ce cri du cœur puisse un jour les faire évoluer. Alors, ce petit apparté étant terminé, consacrons-nous au jeu qui nous intéresse maintenant, Raiden Trad.
Issu des machines d'arcade, où ce jeu avait connu un vif succès auprès des passionnés des salles obscures, Raiden Trad également connu sous le nom de Raiden sans Trad est un simple et bête Shoot'Em Up qui n'apporte absolument rien par rapport à la tonne de jeux de ce style qui tournent actuellement sur cette machine. Sur ce type de jeu – et plus particulièrement sur Verytex (désolé, mais je suis du genre rancunier) – une vive polémique s'était engagée entre AHL et moi. Et cette fois-ci, alors qu'Alain le trouve plutôt mieux que moins bien, c'est à mon tour de faire la fine bouche quant au résultat de nos diverses parties. (NDAHL: je ne vois pas ce que nos parties ont à faire dans cette histoire et je te prierai de rester poli et de ne plus m'user les nerfs avec cette daube de Verytex). En fait, Raiden Trad est comme je vous l'ai dit un peu plus avant dans ce texte, un Shoot'Em Up à scrolling vertical (plus un peu horizontal, permettant d'agrandir l'aire de jeu) qui n'utilise que les trois quarts de l'écran, tout comme Same! Same! Same! ou Twin Cobra, si vous voyez de quoi je veux parler. Le quart restant étant utilisé pour recenser le nombre de vies restantes ou le nombre de bombes. Ah oui, à ce propos, au fur et à mesure que vous avancez à travers les huit niveaux que comporte ce jeu de Micronet, vous pourrez augmenter votre armement de façon considérable. En prenant des pastilles de couleur dont la couleur change en fonction du temps, votre vaisseau de guerre pourra se transformer en une sorte de petite forteresse volante. Malheureusement cette option reste très sombre, on est loin des effets ou des armes de Final Soldier sur PC Engine testé dans ce numéro ou de Aleste sur Megadrive, qui présentent toutes deux un assaisonnement bien balaise de rayons cosmiques meurtriers et de flammes destructrices qui assurément valent le détour. En fait, la seule arme vraiment sympa de Raiden Trad c'est la Mega-bombe que vous pourrez utiliser en nombre limité au cours du jeu. Si le nombre de ces bombes est limité, vous pourrez tout comme pour les armes spéciales en récupérer de nouvelles en ramassant l'option adéquate qui naviguera entre les différents ennemis. Attention de ne pas vous faire toucher à ce moment précis, c'est en général le moment le plus critique dans un Shoot'Em Up, merci, j'ai testé pour vous. D'une certaine monotonie au niveau du jeu, Raiden Trad ne présente pas grand chose pour vous faire frémir, les graphismes bien que fins ne flashent pas vraiment et il ne faut pas compter sur la musique pour vous transcender dans un univers ludique aux frontières de l'extase.

J'm DESTROY

MEGADRIVE
70%

EDITEUR : MICRONET
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 14
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE



SUPER SPIKE V'BALL™

Le volley-ball de plage ne suit pas exactement les règles du volley-ball normal. Il n'y a que deux joueurs par équipe, et on peut marquer un point sur le service de l'adversaire, alors qu'en volley-ball normal il faut d'abord gagner le service. A part ça, il y a toujours un ballon, des lignes, un filet, des spectateurs et de la sueur sous les bras à la fin des matchs. Encore plus, même, puisqu'on joue au soleil, pieds nus, sur le sable, et ça brûle, la plante des pieds. Jeu d'maso, m'enfin.

Super Spike V'Ball vous propose de participer à deux types de rencontres: les matchs du tournoi américain, ou la coupe du monde. De plus, il est possible de s'entrainer, ce qui n'est pas négligeable au début, pour bien maîtriser les commandes.

En cours de match, le joueur que vous contrôlez se trouve pointé par une petite flèche, avec un numéro. L'intérêt principal de Super Spike V'Ball, c'est qu'on puisse jouer à 1 joueur, 2, ou, si on possède l'interface adéquate, à 3 ou 4 joueurs en même temps.

Au service, vous frappez la balle avec un bouton, et là vous avez le choix entre un service smashé, en sautant, ou un service normal, en restant au sol. Le service smashé étant bien sûr le plus dangereux. Il est possible d'indiquer, à l'aide de la manette, et juste avant de frapper, la direction et la profondeur de votre tir.



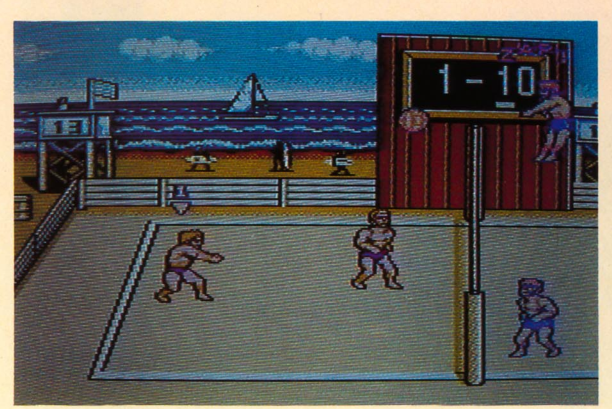
Pour rattraper les services, l'ordinateur dispose une croix sur le terrain, à l'endroit où la balle va atterrir. Placez votre joueur sur cette croix, frappez la balle, si le joueur est seul, l'ordinateur dirigera l'autre joueur et fera une passe à son collègue, qui, comme pour le service, aura le choix entre un tir normal ou un smash, toujours en dirigeant le tir. Ensuite, c'est l'enchaînement, récupération, passe, tir, smash, etc...

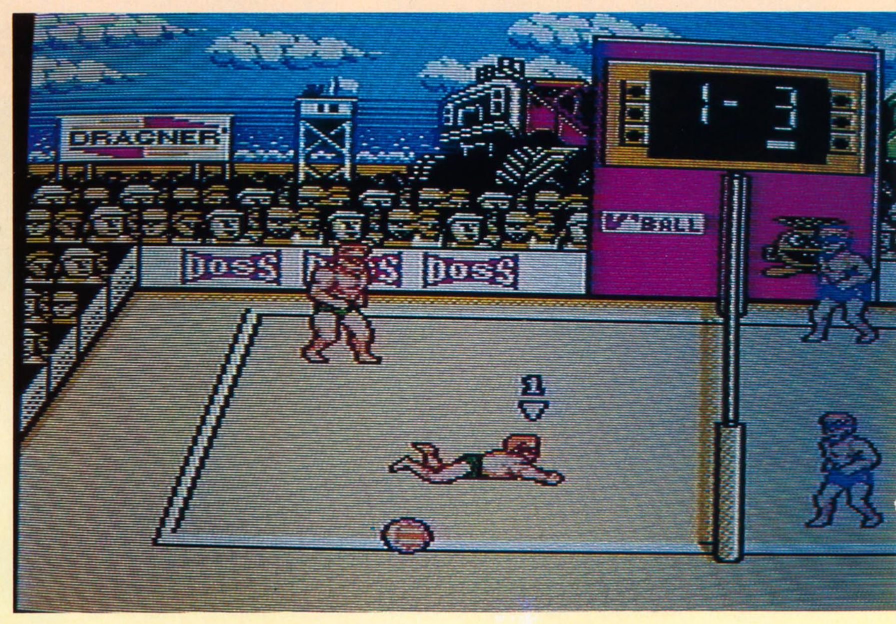
Pendant le saut, pour un smash, le joueur peut effectuer un coup particulier, et très meurtrier: le super spike. Il faut alors frapper le bouton de saut trois fois, pendant le saut, juste avant de frapper. La main du joueur se met à clignoter, et le coup qui suivra risque bien de faire manger le sable à l'équipe d'en face.

En mode circuit américain, une carte des Etats-Unis s'affiche, et un point indique la ville de votre prochaine rencontre. Sur place, les décors du fond changent, et les graphismes des adversaires aussi, ainsi que leur niveau de jeu.

Super Spike V'Ball est un jeu amusant, surtout à plusieurs, qui bénéficie de graphismes moyens mais animés rapidement, et de musiques variées puisque changeant à chaque ville où vous effectuez un match. La maniabilité des personnages est excellente, et le maniement des coups est bien étudié, bien qu'il nécessite un petit entrainement, mais comme l'exercice est prévu, ne nous plaignons pas. Ploum!

Seb





EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITÉ: 17





LYON
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
78.60.33.60

NANTES
21 PLACE VIARME
40.35.42.42

NOUVEAU
Ouverture Septembre

CHARTRES
10 RUE NOEL BALAY
37.21.17.17

NICE
4 RUE LEPANTE
93.92.62.20

LES PORTABLES
Le Pied à la Récré

ATARI
LYNX + 4 JEUX
PROMO 890 fr
Environ 35 Titres
Dispo et à venir

SEGA
GAME GEAR
+ 1 JEU
990 FR
Déja plus de 30 Titres
Super

NEC
TURBO GT
+ 1 JEU
2490 FR

Tous les titres de la Core Grafx
La Plus Belle, The Best

Séquence News
Revendeur Agréé

Nintendo

LES NEWS N.E.S

A Boy and His Blob	390 fr
Captain Shyhawk	390 fr
Solstice	390 fr
Super Spike V'Ball	390 fr
Turbo Racing	390 fr
Boulder Dash	330 fr
Shadow Warrior	390 fr
Dragon's Lair	390 fr
Top Gun 2 Mission	430 fr

80 titres dispo à partir de 195 fr

LES NEWS GAME BOY

Bugs Bunny	195 fr
Radar Mission	195 fr
Side Pocket	195 fr
Dyna Blaster	195 fr
Samurai Adventure	195 fr
Boulder Dash	195 fr
F1 Race	280 fr

Déja plus de 20 titres dispo

Game Boy + Tétris 590 fr

N.E.S 490 fr

N.E.S Turtle set 690 fr

N.E.S Action set 990 fr

Et toujours un cadeau Séquence News pour l'achat d'une console **Nintendo**

En Septembre 2 Cartouches = **1 Pin's Super Mario Gratos**

SEGA

Le Délire Du Mois

MEGA DRIVE
+ 1 Manette
+ **2 jeux** (super)
1290 fr

Dément !

Master System II
Nouveau Modèle
+ Alex Kid
+ Glob Defense
649 fr

PROMO
Dépêche toi mec ! .
SONIC the hedgehog
299 fr

PROMO
Master System

Super Monaco	289 fr
Mickey Mouse	269 fr

Eswat	149 fr
Moonwalker	199 fr

NEWS

Out Run	N.C
Fantasia	N.C
Spiderman	N.C
Galaxy Force II	N.C
Dinoland	N.C
Fastest one	N.C

NEWS
Game Gear

Out Run	N.C
Rastan Saga	N.C
Pad and Patter	N.C
Wall of Berlin	N.C

Plus de 150 titres disponibles sur Mega Drive et Master System

---

NEC
Séquence News Revendeur Officiel Nec

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 Adaptateur 5 Joueurs
1290 fr
Elue Grand Prix du Jury
Séquence News

PROMO
Super Grafx
+ 2 jeux
Vigilante et Cyber Core
1490 fr

NEWS

Skweek	N.C
PC Kid II	N.C
Racing Spirit	N.C
Parasol Stars	N.C
F1 Circus 91	N.C
CD Springgam	N.C
CD Cobra II	N.C
CD Sherlock Holmes	N.C

SNK

Néo-Géo
+ 1 jeu
PROMO 3490 fr

NEWS

Rings of the Monsters	N.C
Ghosts Pilot	N.C
Asso II	N.C

Environ 20 Titres Dispo
Arcade At Home

Séquence News
Prix , Choix , Disponibilité

Jeux Micro
ST , AMIGA , PC
Cartouches et Consoles
Toutes Marques

Si ça te gratte, grattes-toi
Si tu veux commander
Téléphone au Séquence News
le plus proche de chez toi
on t'expliquera



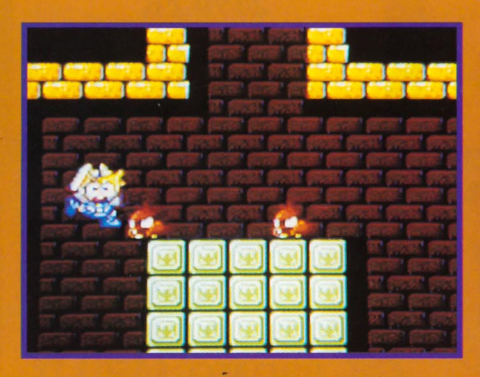
Adventure Island

sur NEC

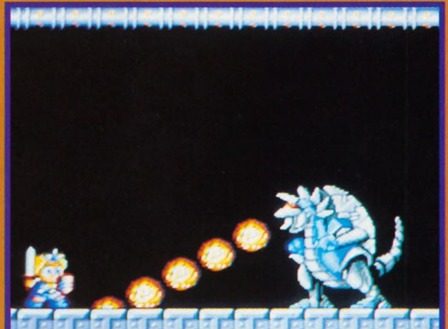
LE DRAGON MEKA

Parti pour détruire un dragon, un seul, notre héros aura bien d'autres aventures, dans un pays peuplé de monstres étranges, et d'autres dragons.

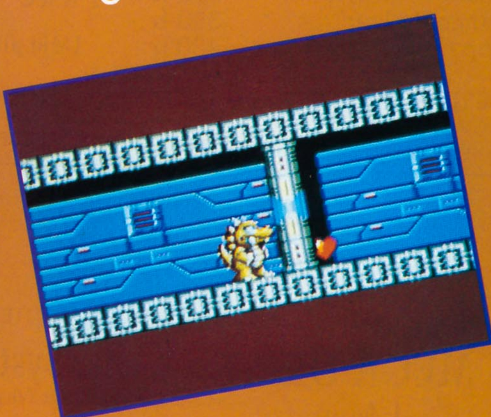
Vous êtes à l'intérieur du château, il faut trouver la porte de la salle où se trouve le dragon Meka. Dirigez-vous vers la droite, et quand un passage est ouvert vers le bas, sautez pour descendre à l'étage en dessous.



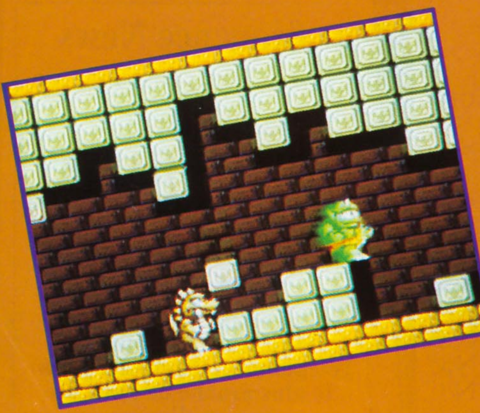
Prenez le passage de gauche. Allez-y directement, sinon les chauves-souris viendront vous foncer dessus. Continuez à avancer vers la gauche, tout en éliminant les monstres que vous pourriez croiser, et, vous arriverez à une porte, au bout du couloir, qui mène au dragon Meka. Entrez.



Le dragon vous lance des boules de feu. Eloignez-vous de lui, puis quand son tir cesse, et qu'il se remet à bouger, approchez-vous et sautez-lui devant le visage afin de le frapper en plein bec. Son énergie est comptabilisée en haut à droite de l'écran. Une fois tué, le dragon laissera tomber des pièces d'or, mais aussi, malheureusement, un sort qui vous transforme en salamandre. De plus, le château commence à s'écrouler, il faut sortir.



Allez tout au bout du couloir, tuez les monstres que vous croiserez, l'un d'entre eux laissera un cœur qui remplira toute votre énergie. Tout au bout du couloir, juste avant la porte, tuez le cyclope. Il vous libèrera une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte. Entrez.



Dans ce dernier couloir avant les remparts, et avant la sortie, vous devrez foncer tout en évitant les chutes de pierre et en tuant les cyclopes qui fuient, paniqués.
Vous avez l'air malin maintenant, en salamandre. Le seul moyen de retrouver votre forme originelle consiste à obtenir la croix de la salamandre. C'est un dragon-vampire qui la détient, dans un pays que vous connaissez. Sans hésitation vous vous rendez sur place.





C'est ici que se trouve le point de départ de chaque mission menant à un dragon. Derrière la porte de cette maison se trouve celui qui vous donnera les mots de passe permettant de reprendre le jeu où vous en étiez lors d'une autre partie.



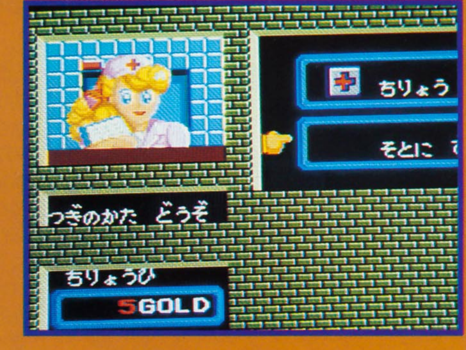
Derrière la porte du haut de cette maison se trouve un magasin. Vous pourrez y aller quand vous aurez obtenu quelques pièces d'or. La porte du bas mène à des souterrains que vous utiliserez bien assez tôt.





La porte du bas de cette tour mène à un trésor qui contient un second cœur d'énergie, allez le chercher dès que vous entrez dans le village. La porte est fermée à clé, pour l'instant. Elle mène à deux autres mondes.





Après le petit pont, dans cette maison, vous pourrez venir vous régénérer en achetant des médicaments auprès de l'infirmière.



Il est très important d'aller récupérer la clé de la tour du village. Elle se trouve sur une île, au-delà d'un petit bras de mer. Pour y accéder, passez par la porte du bas du deuxième bâtiment du village, descendez, sautez dans le puits, et nagez vers la droite. Une fois à l'air libre, la porte que vous verrez vous ramène au village, n'y entrez pas.



Sautez de plateforme en plateforme, attention aux crabes, et essayez de ne pas tomber dans l'eau, le chemin est beaucoup plus simple par le haut. SI vous tombez quand même, dirigez-vous toujours vers la gauche, sous l'eau. Attention aux pieuvres. Au bout d'un moment vous arriverez à une porte qui vous ramènera à la surface.





Juste avant le bâtiment qui nous intéresse, vous devrez éliminer des crabes, mais vous serez surtout ennuyé par un nuage. S'il vous dérange trop, descendez-le en utilisant une des flèches que vous avez dû gagner en tuant certains crabes.



Entrez dans le bâtiment. Il y a plusieurs portes: celle d'où vous venez, elle servira de sortie, un magasin, et une salle au trésor qui contient la clé de la tour que nous sommes venu chercher. Prenez-la et retournez au village.

LE DRAGON MOMIE

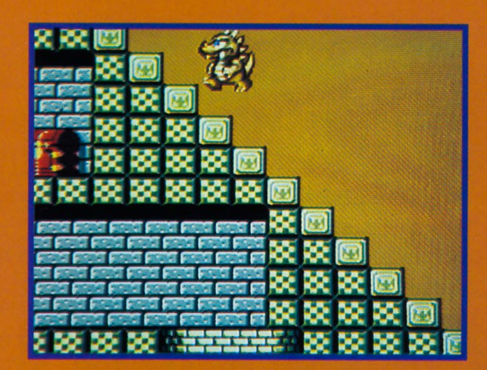
Maintenant que vous avez la clé, vous pouvez entrer dans la tour, et atteindre son sommet. Là, à l'extérieur, sautez sur la plateforme vers la droite pour atteindre la porte suspendue. Vous voilà dans le désert, foncez vers la gauche. Vous rencontrerez de nombreux ennemis, des fleurs, des crabes, des nuages, prenez votre temps, concentrez-vous, ces ennemis ne sont pas très difficiles.



Disposés assez régulièrement, il y a des crabes dans des renfoncements dans le sol. Ils crachent des boules de feu, observez bien le cycle de leurs tirs pour passer par dessus.



Si vous jugez le passage à l'extérieur, avec les fleurs, les crabes, trop difficile, vous pouvez passer par en dessous, en descendant sous un crabe. Vous vous retrouverez dans l'eau. Autre intérêt de ce chemin, il y a un trésor au bout vraiment rempli de choses intéressantes. Ressortez.

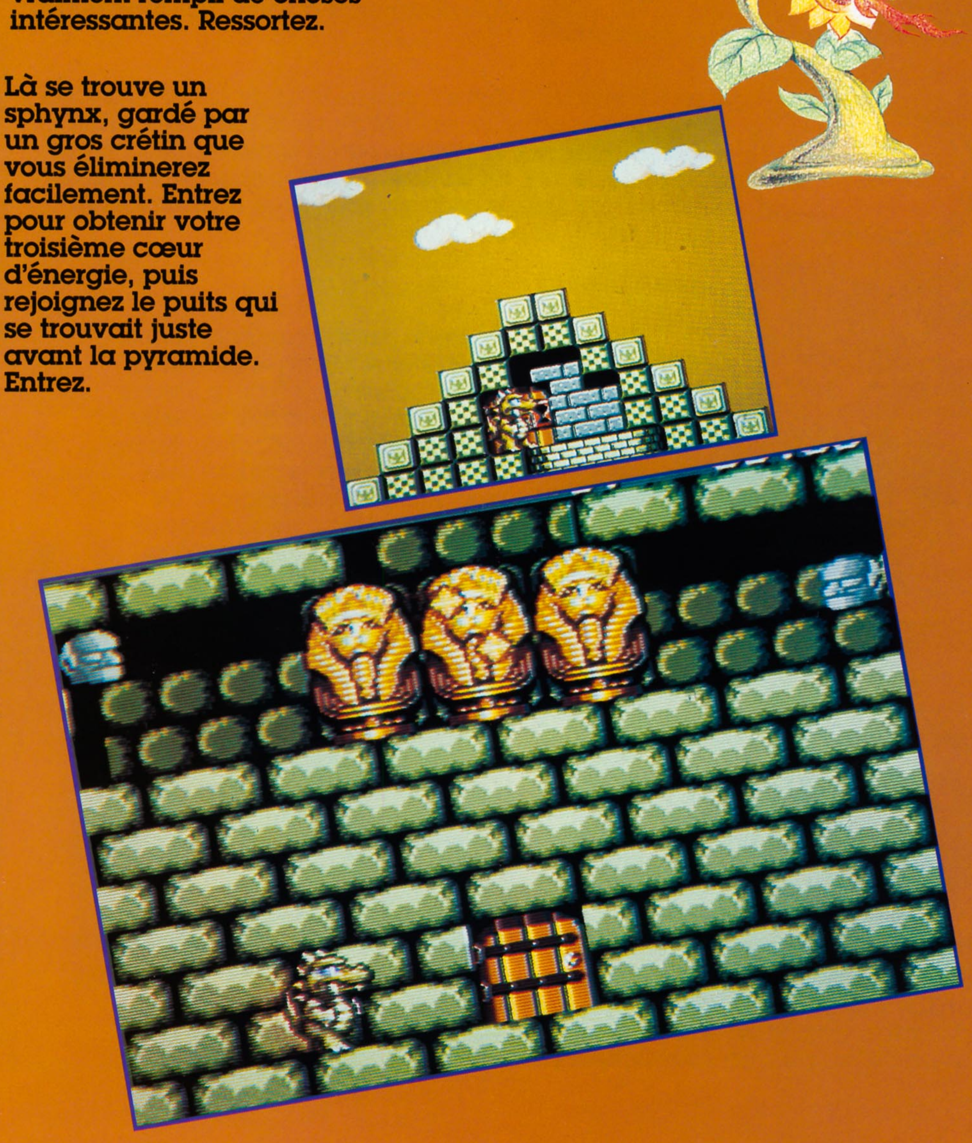


Vous voilà au pied d'une pyramide, escaladez-la pour passer de l'autre côté.



Là se trouve un sphynx, gardé par un gros crétin que vous éliminerez facilement. Entrez pour obtenir votre troisième cœur d'énergie, puis rejoignez le puits qui se trouvait juste avant la pyramide. Entrez.

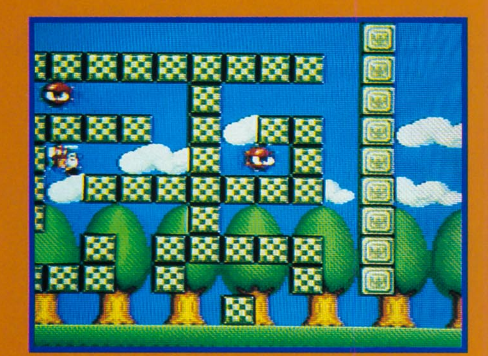
En haut de la pyramide, vous trouverez une porte. Si vous avez pris la clé qui se trouvait dans un coffre, juste avant, vous pourrez entrer dans le domaine du dragon-momie. Pour le rejoindre, il faut d'abord éviter de nombreux pièges, des statues qui lancent des boules de feu, et autres bestioles. Si vous détruisez le dragon-momie, celui-ci vous lancera un sort, qui vous transforme en souris, juste avant de mourir. Retournez dans la pyramide, direction la sortie, et en route vous verrez des briques coloriées en damier. La souris peut s'accrocher sur ces blocs, et ainsi atteindre une porte qui la ramènera rapidement au village.



LE DRAGON ZOMBI

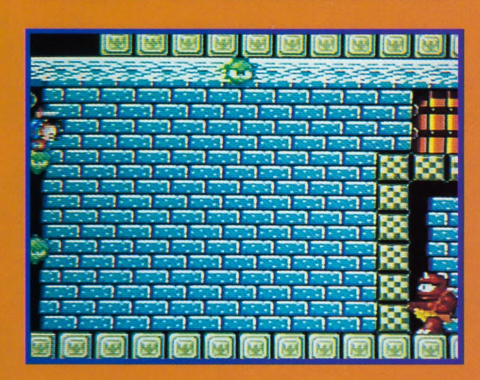
Puisque vous êtes sous la forme d'une souris, vous allez pouvoir aller au-delà des limites du village. En effet, le mur qui se trouve au bout à gauche est composé de nos amis les cubes en damier, il suffit de s'y accrocher et de les escalader. Vous pouvez faire un petit tour au magasin qui se trouve juste derrière, tiens.



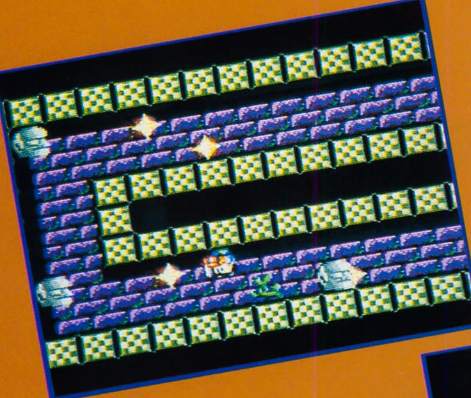


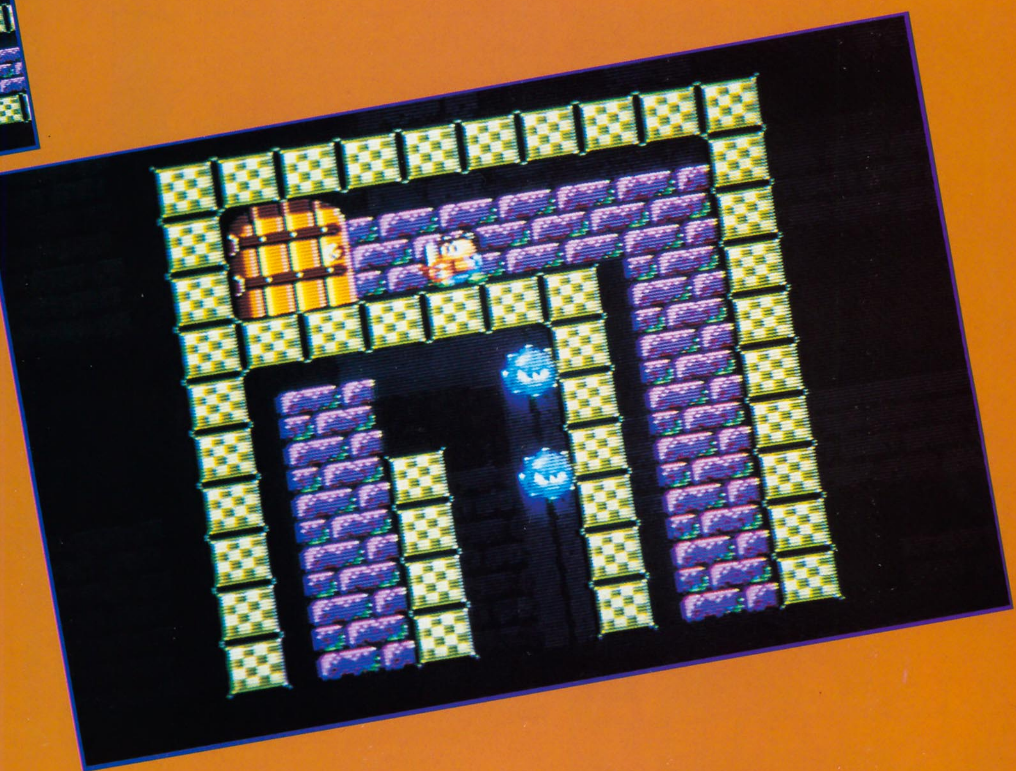
Un petit labyrinthe tout simple vous attend sur la route qui mène à la jungle, et au repaire du dragon zombi. La seule sortie de cet amas de cubes est la deuxième en partant du haut.

Continuez à vous enfoncer dans la jungle, et vous trouverez des empilements de cubes en damiers. Attention à toutes les bestioles qui y traînent.



Tout au bout à gauche, enfin, laissez-vous tomber dans la flotte. En accédant à la porte qui se trouve dans le coin supérieur droit, vous gagnerez votre quatrième cœur d'énergie. Ensuite, remontez plus haut, bien au dessus de l'eau, deux écrans plus haut, où se trouve la tour du dragon zombi. Il y a une petite plateforme avec la porte d'accès au beau milieu. Le seul moyen d'y tomber est de sauter de l'écran d'au-dessus.





L'intérieur est composé d'immenses couloirs étroits qui serpentent sur eux-mêmes, jusqu'au centre, pour repartir interminablement jusqu'à la porte de la salle du dragon. En mourant, le dragon zombi vous transformera en piranha. Retour au village.

LES VOLCANS

Pour la suite des événements, il est important d'obtenir une épée magique particulière: le sabre tonnerre. Celui-ci se trouve au bout du monde des volcans. Pour y aller, il faut monter dans la tour du village, prendre la porte placée sur la plateforme aérienne, et une fois dans le désert, aller vers la droite.







Sur les photos le personnage a la forme d'une souris, mais vous, au stade où vous en êtes, vous devez être un piranha. Le déroulement est le même. Sautez de plateforme en plateforme, en faisant bien attention de ne pas tomber dans la lave.

Vous voilà devant la porte du bâtiment qui va vous permettre d'acheter la cote de maille du dragon, celle qui permet de passer dans la lave sans dommage. Mettez-la.

Après un passage dans la lave, ou sur les plateformes si vous aimez la difficulté, vous arrivez à un bâtiment qui renferme de nombreux trésors, et surtout, le sabre tonnerre. Une porte va vous permettre de retourner au village.



CAPTAIN DRAGON

Maintenant que vous avez une apparence plus qu'adaptée au milieu aquatique, il est temps d'y retourner, comme si vous alliez sur l'île du début, mais en plongeant directement.

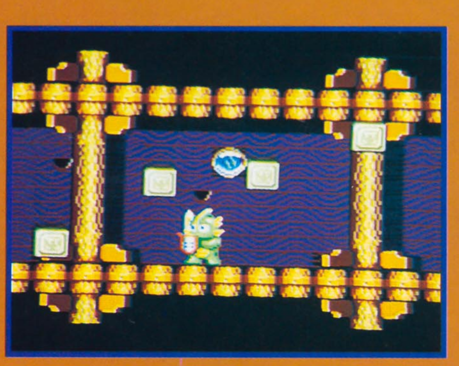






Quand vous arrivez à ces quatre cubes, détruisez-les pour passer. Continuez toujours vers la droite, quand vous voyez un bateau, n'entrez pas, mais continuez votre chemin jusqu'à une cheminée qui descend. Prenez ce passage.

Nagez vers la gauche, et vous trouverez un coffre qui vous apportera votre cinquième cœur d'énergie. Retournez au bateau, et entrez par la porte à l'envers.

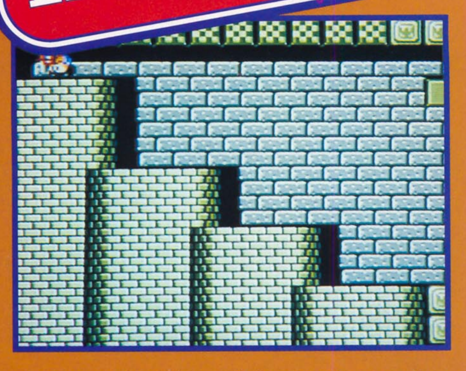


A l'intérieur du bateau pirate, c'est une succession de couloirs qui vont de droite à gauche puis de gauche à droite, etc... Il y a toutes sortes d'ennemis, sans grande difficulté. Puis ce sera la porte qui mène à la salle du Captain Dragon.

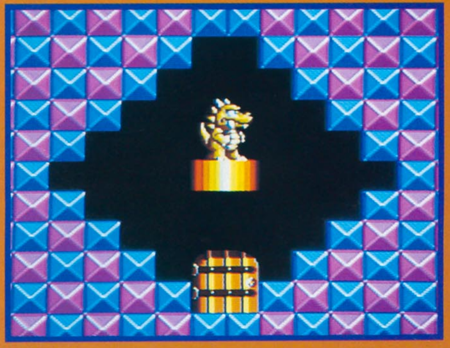
Vous êtes maintenant face à l'un des dragons les plus difficiles à battre. Il vous lance des crochets que vous devrez éviter pour vous approcher et le frapper sur le nez, comme d'habitude. Juste avant de mourir, encore, le dragon vous transforme en lion. Hop, hop, retour au village.



LE DRAGON DAIMYO



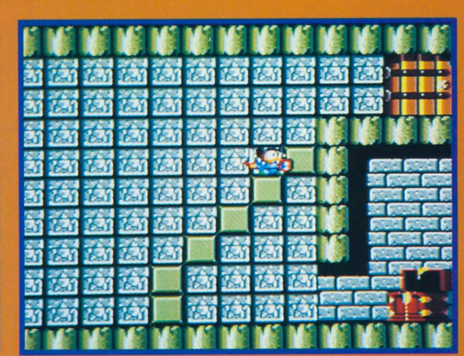
Entrez par la porte du bas de la seconde maison. Vous voyez un petit cube seul, frappez-le avec votre épée. Une nouvelle porte apparaît, entrez, vous voilà dans une salle de transformation. Sautez sur place autant de fois qu'il le faut pour redevenir une souris.
Sortez et dirigez-vous sur le pont, juste après la tour, vers la gauche. Accrochez-vous contre les blocs en damier, et brisez le pont. Plongez.

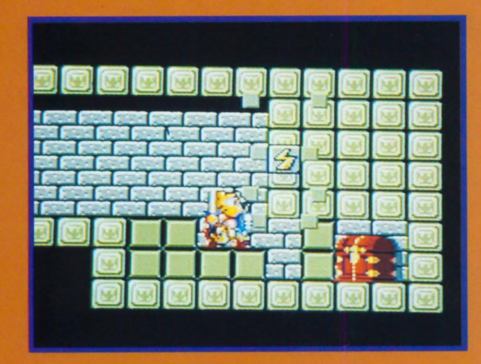


Avancez dans le couloir en cubes damiers, puis brisez le dernier bloc isolé pour faire apparaître une porte qui mène à une salle contenant un trésor, le sabre magique. Pour ressortir, en atteignant la porte, vous devez utiliser le sabre que vous venez de gagner en frappant le vide pour faire apparaître des blocs. Faites un escalier. Retournez au village, puis, comme vous vous êtes transformé en souris, transformez-vous en lion.

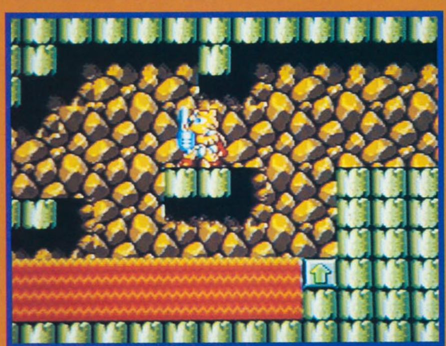
Avancez dans le couloir, vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant quatre puits. Vous pouvez plonger dans le premier, il est rempli de ressorts qui vous aideront à atteindre le plafond, à vous y coller, puis à plonger dans le quatrième puits. Le petit bloc isolé dans la salle des 4 puits fait apparaître une porte qui mène à un magasin, vous pouvez y aller si vous le désirez.





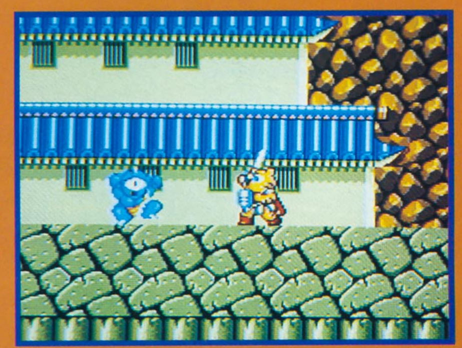


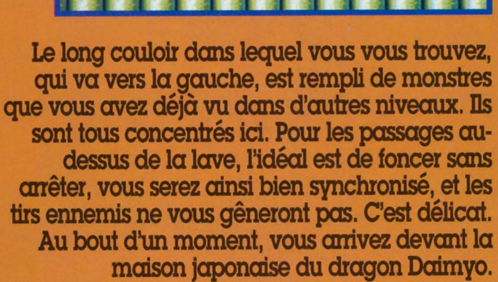
Repassez par le petit pont, plongez, et brisez à nouveau les cubes friables sous vos pieds, dans le couloir. Vous trouverez alors un trésor, un 6ème cœur d'énergie. Remontez et plongez dans le troisième puits.



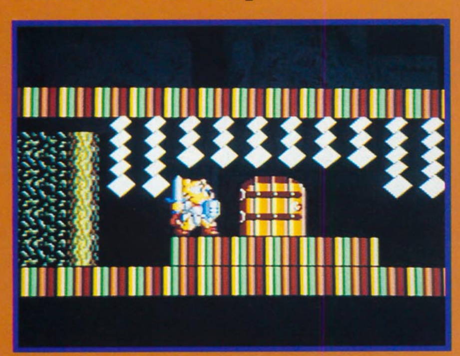


Le long couloir dans lequel vous vous trouvez, qui va vers la gauche, est rempli de monstres que vous avez déjà vu dans d'autres niveaux. Ils sont tous concentrés ici. Pour les passages au-dessus de la lave, l'idéal est de foncer sans arrêter, vous serez ainsi bien synchronisé, et les tirs ennemis ne vous gêneront pas. C'est délicat. Au bout d'un moment, vous arrivez devant la maison japonaise du dragon Daimyo.



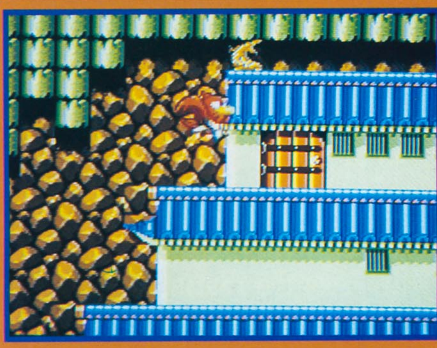


Ce n'est pas encore terminé, il faut se battre contre les ninjas, les samouraïs. Heureusement quelques-uns d'entre eux transportent des cœurs que vous pourrez ramasser. Puis c'est la porte de la salle du dragon, enfin.



Le dragon Daimyo est sûrement le plus difficile. Il faut toujours le frapper sur le nez, mais si vous vous approchez, il faut filer des coups de sabre. Le seul moment qui vous permette de l'approcher, c'est quand son sabre est levé. Avant de mourir, il vous lance un sort qui vous transforme en faucon.

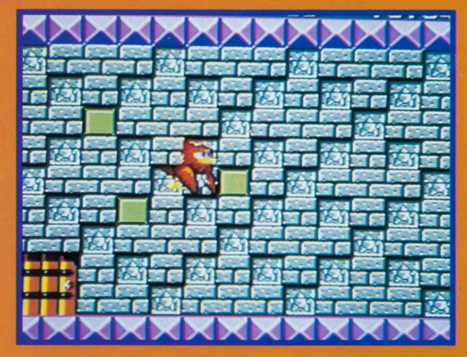




Une fois hors du château japonais du dragon, envolez-vous pour atteindre une porte. Achetez l'armure Hades, et retournez en ville.

LE DRAGON VAMPIRE

Du village, envolez-vous en montant à gauche de la tour centrale. Une fois en haut, dirigez-vous vers la gauche, vous découvrirez une porte entourée de blocs destructibles.

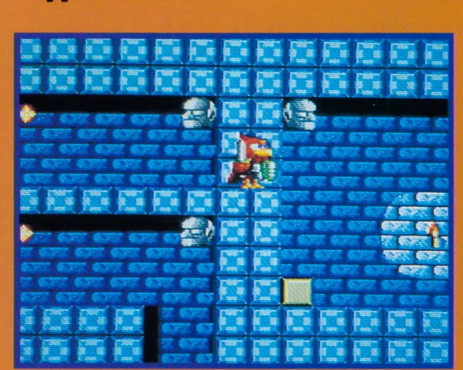


Grâce au sabre magique, faites apparaître des blocs. Pensez à celui du centre, c'est le plus important, c'est lui qui fera apparaître la porte quand vous le détruirez. Vous pouvez essayer avec d'autres blocs, il y a des bonus disséminés. Donc vous faites apparaître, puis vous changez de sabre, et vous frappez à nouveau.

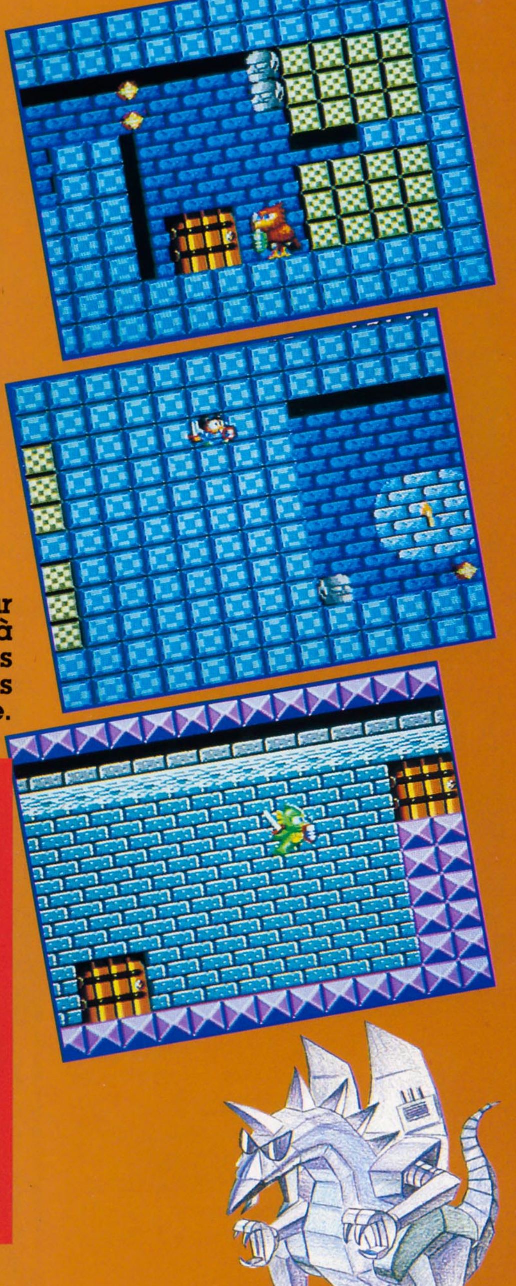


Le superbe château du dragon vampire.





Nous n'allons pas vous montrer le dernier tableau dans ses moindres détails, histoire de préserver encore un peu de surprise. Par contre, attendez-vous à découvrir des murs fictifs où votre personnage passe à travers.



Dans ce château, notre héros, pour s'en sortir, devra se transformer à plusieurs reprises, certains passages n'étant praticables que par la souris ou le lion, par exemple.



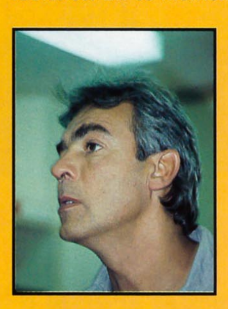
Si vous gagnez contre le combat final avec le dragon vampire, vous obtiendrez l'objet de votre quête: la croix de salamandre. C'est elle qui vous rend votre forme humaine définitive.
L'aventure est terminée, mais à travers un dessein égoïste qui consiste à sauver votre peau, vous avez sauvé la région des griffes de 6 terribles dragons. Après tout, c'est parfois bon pour tout le monde de s'occuper de soi.

Dossier réalisé par Seb avec l'aide morale de tout un tas de gens, j'en suis sûr. Que ces anonymes bienfaiteurs soient remerciés pour leur gentillesse.



PORTRAIT DES TESTEURS

Joystick - Salut, Alain. Tes vacances se sont bien passées? Tu étais où?
AHL - J'étais à Djerba, en Tunisie, et ça s'est super bien passé. J'avais besoin de me reposer, parce que le bouclage du dernier numéro, ça a été un peu l'enfer, et qu'avec le nouveau magazine, ça risque d'être encore pire.
Joy - Pourquoi Djerba?
AHL - Parce qu'il y a très peu de touristes. En ce moment, ils ont peur de se faire massacrer, du coup les plages sont vides. Ils sont cons, parce que c'est vraiment idéal, là-bas.



Joy - Et tu as joué, là-bas?
AHL - Contrairement à ce que j'avais prévu, je n'ai pas pu emmener la Turbo GT, à cause de ma copine qui fait un peu la gueule. Je n'ai pris que la Gameboy avec Dr Mario et le jeu d'échecs.
Joy - Mais tu n'y es resté que quinze jours. Le reste du temps, tu as joué à quoi?
AHL - A Alien Storm. Euh, à Super R-Type, aussi. Ah oui, et à PC Kid II.
Joy - Ecoute, ça me va, là. Si je ne t'arrête pas, tu vas m'en citer encore 215.
AHL - Oui, justement, je...



Joy - Dany, où as-tu passé tes vacances?
Dany - En Angleterre.
Joy - Ah ben tiens, t'es fou, toi. Il caille, là-bas! Et tu étais où, en Angleterre?
Dany - Dans les Cornouailles. Non, c'est très bien, il y a des plages, et tout ça. J'ai fait de la voile, aussi.
Joy - Et tu as trouvé le temps de jouer?
Dany - Bien sûr! Deuteros sur Amiga, Gain Ground sur Megadrive, Sonic... J'ai joué au tarot, aussi.
Joy - Sur quelle machine?
Dany - Non, non, avec des vraies cartes et des humains, pas sur ordinateur. Tiens, j'ai joué à Armor Valley, aussi.
Joy - Comment ça?
Dany - Ben oui, il est branché en réseau sur tous les Macintosh de Joystick, alors on a fait des parties avec Danboss.
Joy - Merci.

Joy - Seb, où as-tu passé tes vacances? Ou plus exactement, à voir ton visage bronzé comme, euh, comme quelque chose de très blanc, as-tu passé des vacances?



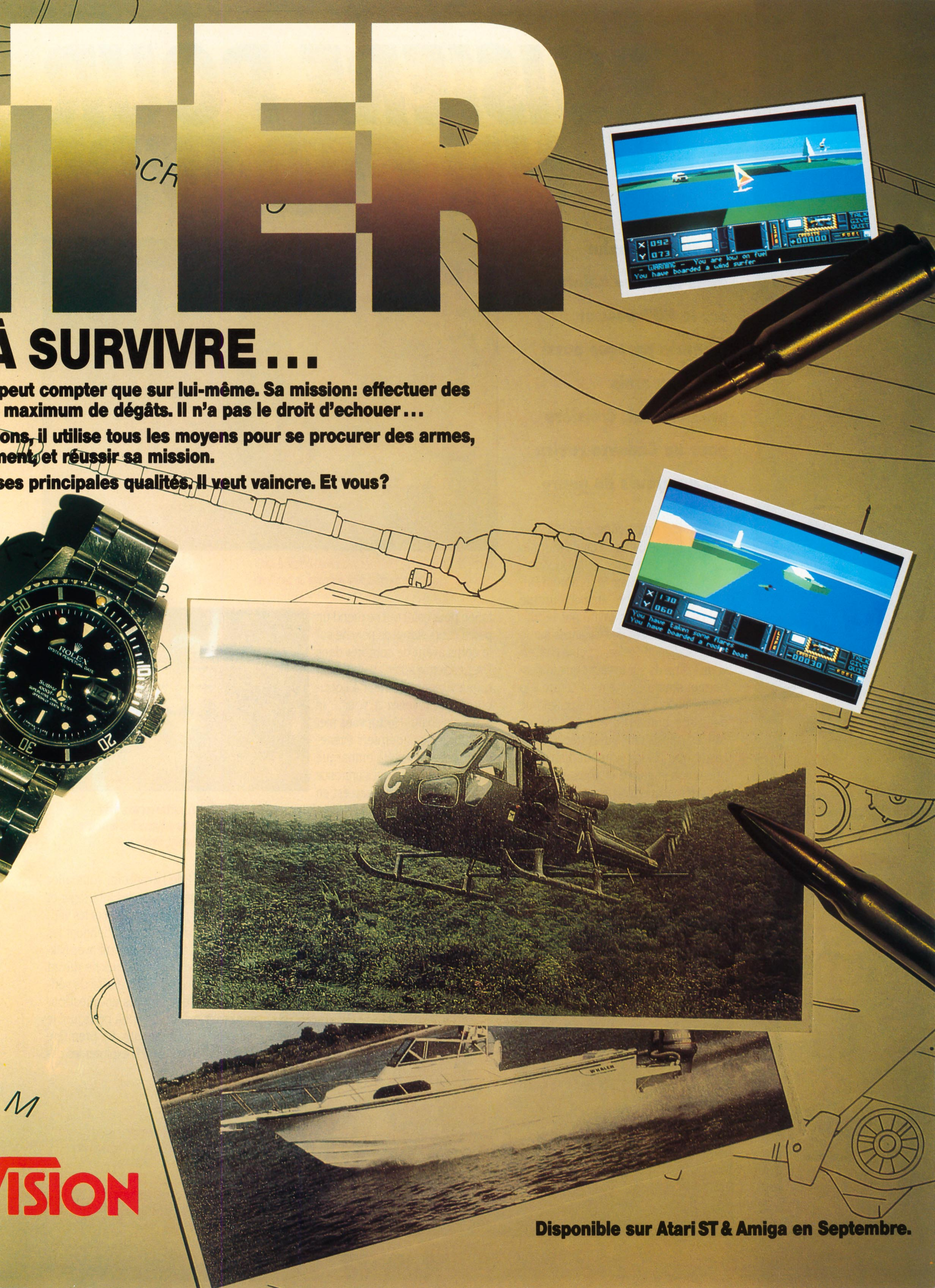
Seb - Oui, mais à Paris. J'ai bu des coups dans des pubs.
Joy - C'est tout?
Seb - J'ai aussi fait pousser des plantes sur mon balcon. Elles font déjà 70 cm.
Joy - En un mois?
Seb - Oui.
Joy - Ah, je me demande ce que ça peut bien être, comme plante, pour pousser aussi vite. Des radis?
Seb - Non. Euh... Je sais pas le nom.
Joy - Tant pis. T'as joué à quoi, ce mois-ci?
Seb - A Hero Quest, sur CPC. Et puis, euh... Je sais pas, t'as qu'à mettre le nom d'un jeu super-intelligent.
Joy - Non, je marque la vérité, moi.
Seb - Non, t'es salaud, mets une vanne, merde!
Joy - Non. Je vais marquer ce que tu es en train de me dire.
Seb - Bon, bon, si on peut plus rigoler... Alors j'ai joué à Wreckers, sur Amiga, et à Burger Time, sur Gameboy.
Joy - Merci.



Joy - Moulinex, où as-tu passé tes vacances?
Moulinex - A Paris.
Joy - Ah tiens, toi aussi? Et qu'as-tu fait?
Moulinex - Je suis allé boire des Guinness dans des pubs.
Joy - Non? Tout seul?
Moulinex - Euh... Non. Avec Seb.
Joy - Ah, je me disais aussi. Et quoi d'autre?
Moulinex - Je suis allé chez le coiffeur. Et je me suis beaucoup promené. Et j'ai fait une balade en bateau-mouche, aussi. Authentique.
Joy - Très bien. Et à quoi as-tu joué?
Moulinex - A Sim Earth, comme d'habitude... Et à Lord of the Rings. Et à Avalon, aussi.
Joy - Hein? Avalon, c'est un programme de traitement de sons, pour faire de la musique!
Moulinex - Ben oui.
Seb (intervenant dans la discussion) - Oh, ben à ce moment-là, c'est facile, moi j'ai joué à Cubase 2, aussi.
Joy - Bref, vous avez fait de la musique?
Moulinex et Seb - Ouais.
Joy - Parfait. Merci.




HUN
ENTRAÎNÉ A
L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il ne
raids en territoire ennemi et y occasionner le
Evoluant dans un fascinant univers en trois dimens
se déplacer rapider
La rapidité, la volonté et le courage sont
MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R
You have destroyed a rocket launcher for 30 credits!
You have entered a hangar
You have boarded a helicopter
- WARNING - You are low on fuel
ACTIV



TER
À SURVIVRE...
peut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des
maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'echouer...
ons, il utilise tous les moyens pour se procurer des armes,
ment, et réussir sa mission.
ses principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?
WARNING - You are low on fuel
You have boarded a wind surfer
You have taken some flares
You have boarded a rocket boat
ROLEX
VISION
Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.

tests

CROISIERE POUR UN CADAVRE

Un superbe polar dans le genre "Mort sur le Nil" avec un scénario presque aussi tortueux mais passionnant. Croisière pour un Cadavre ravira les amateurs du genre.



Hector le majordome de Niklos est personnage difficile à voir. Vous ne le rencontrerez qu'après avoir découvert un pendentif!

Nous sommes en 1927 sur le bateau d'un riche armateur grec, Niklos Karaboudjan. Vous, Raoul Dusentier, inspecteur de police à Paris, êtes invité par le millionnaire à passer des vacances sur le Karaboudjan III. Hélas, à peine mettez-vous les pieds sur le yacht que le destin met sournoisement un terme à la vie de Niklos. Il vient d'être poignardé dans son bureau. Terminées les vacances, monsieur Dusentier, c'est à croire que Niklos Karaboudjan avait prévu son meurtre et vous a appelé pour démasquer son assassin. Hector, le majordome de Niklos fait irruption dans votre cabine et vous demande instamment de le suivre. Dans le bureau, le corps supposé de Niklos Karaboudjan gît sur le sol avec un poignard entre les deux omoplates! Mort instantanée pour celui qui se prend un pareil coup. Raoul se penche sur le corps avant de sombrer dans l'inconscience après avoir ressenti une violente douleur à l'occiput. Vous revenez à vous... le corps a disparu! Hector vous met au courant des derniers événements et vous voilà embarqué dans une enquête qui s'annonce passionnante. Le bateau est en pleine mer, personne ne l'a quitté, l'assassin est encore là! Et vous allez, une fois de plus, trouver l'assassin et son mobile. Cinq hommes et quatre femmes, tous des proches de Niklos Karaboudjan, sont des suspects de choix. Au fil de l'aventure, vous allez pouvoir les rencontrer, les interroger et reconstituer par recoupements les véritables rapports qu'ils entretiennent les uns avec les autres et surtout avec Niklos. Il est évident que tous ne diront pas la vérité d'où la nécessité de vérifier les renseignements en questionnant tout le monde, voilà pourquoi je parle de recoupements. La première partie du jeu consiste à explorer les dif-



Tom Logan est un homme qui vous ment constamment sur ses activités! Tout le désigne comme étant l'assassin, mais...



Désiré Grosjean est le personnage le plus obscur de tous les suspects. Habilement questionné, vous découvrirez ses liens avec la famille Karaboudjan. Notez le système de mots-clés qui vous permet de questionner le suspect sur les sujets qui concernent l'enquête.



Suzanne n'est pas au bar par hasard, vous l'y verrez même souvent. Cela dit elle vous apportera quelques renseignements intéressants.

férentes parties du bateau à la recherche d'indices, d'objets et des personnages précisés. Cette phase met en évidence le défaut majeur du jeu, les déplacements du personnage confèrent au jeu une regrettable lenteur. Une fois que les lieux sont reconnus, on constate que les passages d'une cabine à l'autre constituent des temps morts dont on se passerait bien. Le personnage ne marche pas très vite et les appels au lecteur de disquettes sont nombreux ce qui prolonge d'autant le temps mort. De plus, quand on passe d'un niveau à l'autre du bateau (il y en a trois: pont supérieur, inférieur et cales), on doit effectuer trop de changements de disquettes (le jeu tient sur cinq disquettes). Certes, Croisière utilise un plan du bateau où il suffit de cliquer à l'endroit où on veut accéder mais cela n'élimine que partiellement cette lenteur de jeu. L'intrigue se passe dans un univers clos et la progression de l'enquête est tributaire de trois facteurs: les objets que vous découvrez, les renseignements obtenus et les événements dont vous êtes le témoin. Chaque fait nouveau d'importance fait avancer une pendule de dix minutes. Au moment où vous commencez la partie la pendule affiche 8 heures. La fin de jeu approche quand elle atteint 18h45. Personnellement j'ai arrêté mon enquête quand la pendule affichait 11h20, ce qui correspond à un tiers du jeu. Le système de jeu est une réussite. Entièrement gérable à la souris, Croisière vous laisse une liberté de mouvement remarquable. Il suffit de cliquer sur un objet pour aussitôt voir les actions qu'on peut entreprendre. De même, quand on découvre un objet ou une information importante, il est automatiquement mémorisé dans votre inventaire ou dans le répertoire de questions que vous posez aux suspects. De cette manière, plus vos découvertes sont nombreuses, plus les chances de faire avancer la pendule augmentent. En revanche, pour équilibrer l'intrigue, les indices importants sont plus difficiles à découvrir dans une partie avancée. N'hésitez surtout pas à revisiter autant de fois que nécessaire toutes les pièces du bateau surtout quand la pendule a avancé. Par exemple, vous découvriez une petite clé dans votre cabine qu'après plusieurs visites. Même constat pour un papier important dans le fumoir. Refouillez systématiquement les endroits susceptibles de contenir des objets. Les conversations avec les personnages qui sont hauts en couleurs vous permettent de serrer un peu l'énigme. Par exemple, le père Fabianni et Tom Logan sont des personnages peu recommandables qu'on ne peut s'empêcher de soupçonner mais ils sont des suspects trop évidents pour les considérer comme des pistes sérieuses (c'est mon opinion). Je ne vous dévoilerai pas ce que j'ai découvert pour ne pas trop déflorer le sujet (je vous laisse ce plaisir). Pour ma part, je me demande si Niklos a vraiment été assassiné, les circonstances du meurtre sont floues.

Pourquoi le cadavre a-t-il disparu? Pourquoi Niklos m'a-t-il invité? Pourquoi Niklos a-t-il fait inviter des gens qu'il ne portait pas vraiment dans son cœur? Je pense que ce sont des questions que vous ne devrez jamais perdre de vue avant de désigner le coupable.



Julio est le fiancé de Daphné Karaboudjan. Raoul sera le témoin d'une scène qui laisse penser que l'entente n'est pas parfaite au sein du couple.



testé sur AMIGA par Dany Boolauck

Croisière pour un Cadavre est graphiquement superbe. L'utilisation des graphismes pour les personnages ajoute un plus appréciable au jeu. Le véritable point fort du jeu est indéniablement le scénario, formidablement bien charpenté. A la limite, je peste contre les lenteurs du jeu justement parce que l'intrigue est tellement passionnante que je veux en savoir plus! Les situations bloquées ne sont jamais vraiment pénibles. Il suffit de s'habituer au fonctionnement du jeu (déclenchement des actions en faisant avancer la pendule) pour s'en sortir sans trop piétiner. L'important pour moi, c'est qu'un jeu me donne constamment envie de continuer et c'est le cas avec Croisière. Un excellent jeu malgré ces imperfections.

GRAPHISME	17	SON	13
ANIMATION	14	DIFFICULTE	14

94%

Disponible sur AMIGA.

ATTENTION

L'assassin, c'est la concierge (sans vouloir dévoiler toute l'intrigue).

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Vous aviez terminé Champions of Krynn et vous étiez resté avec un petit goût d'insatisfaction amère? Eh bien SSI a pensé à vous: Death Knights of Krynn continue la série de Dragonlance en vous donnant entre les mains: une joyeuse équipe d'aventuriers de haut niveau!



WARNING

Des nappes de brouillard sont à craindre au petit matin. Les automobilistes devront utiliser leurs ATTENTION.

Un an après avoir vaincu le terrible Myrtani et son allié Sir Lebaum, le mal est de retour et il s'appelle lord Soth, seigneur des Death Knights. Vous êtes la seule force à pouvoir faire face à ce nouveau péril (finies les vacances!). Le premier sang est versé... Soyez fort! Le sort de Krynn est de nouveau entre vos mains.

Death Knights of Krynn reprend la même technique de jeu que son prédécesseur. Les règles de "Dungeons & Dragons" sont toujours aussi fidèlement respectées mais cette fois on commence l'aventure avec une équipe d'aventuriers de niveau six à huit, avec des objets magiques (vous pourrez les monter jusqu'au quatorzième niveau!). Dès le début, l'intérêt est relancé: les monstres sont puissants et les personnages aussi. Les fireballs pleuvent et les morts-vivants explosent sous le doigté habile des clercs. On peut même transférer son équipe de Champions of Krynn, avec tout leur équipement. Enfin des personnages avec du répondant qui n'ont pas peur de la pluie et des crapauds!

Les combats (visualisés par des icônes dans un décor en perspective) n'ont pas changé et c'est tant mieux. Le mode "quick" vous permet de laisser l'ordinateur gérer entièrement la bataille (on pourrait toutefois regretter sa niaiserie: quel magicien digne de ce nom irait se cacher dans un nuage puant qu'il a lui-même créé?).

L'histoire, quant à elle, est toujours aussi linéaire et le temps a peu d'influence sur son déroulement. En fait, il y a toute une série de petites missions à remplir, certaines facultatives (mais amusantes!), d'autres vitales. Les personnages se déplacent dans les villes (vue en 3D) ou bien sur une carte représentant la région d'Ansalon. Les rencontres sont nombreuses et variées et on peut se faire des amis qui viendront vous aider dans votre mission (des NPC, dans le jargon du métier!). Ils vous aideront dans les combats et feront profiter le groupe de leurs connaissances en échange d'une petite part du butin gagné dans les combats.

Des options permettent de changer la difficulté du jeu, la vitesse ou les icônes (pour le combat).

Si Champions of Krynn vous a plu, vous ne pourrez qu'adorer ce jeu. Les personnages sont plus puissants et les listes de sorts plus nombreuses. A moins que vous n'aimiez les mesquines attaques de boulangerie, vous serez enthousiasmé par la grandeur du scénario et l'ampleur des combats.







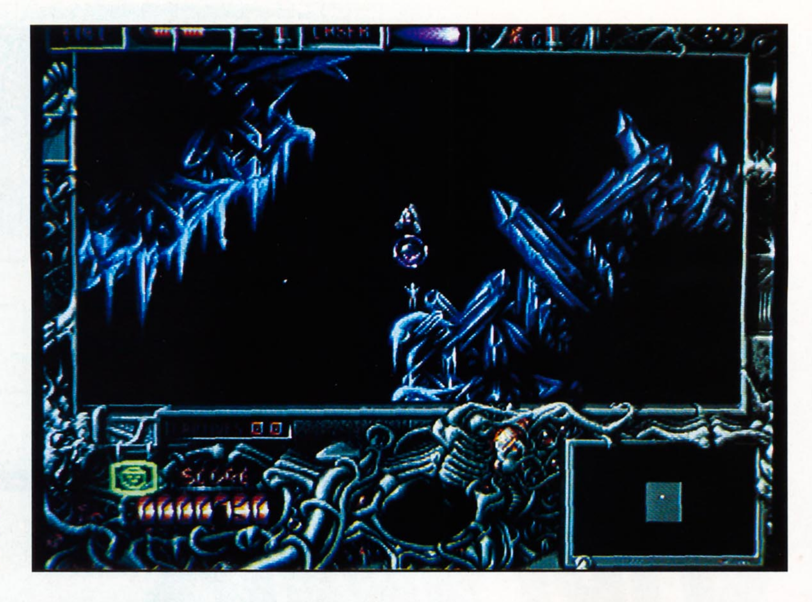
testé sur AMIGA par Mister M.

Jouable au clavier, à la souris ou au joystick, ce soft bénéficie de la même réalisation soignée de son prédécesseur. Malgré des sons et des graphismes en 3D moyens, le jeu est très maniable et agréable à jouer. Les phases de combats sont excellentes et demandent un peu plus que le genre de tactique "tape aussi fort que t'es bête". La richesse du jeu et sa complexité sont la promesse de nombreuses heures d'amusement acharné collé à son écran. Les mauvaises langues pourraient dire que le scénario est trop linéaire pour être intéressant mais après tout, aucun jeu n'est parfait et pour l'instant, de tous les jeux de rôle qui ont été faits sur micro, la série des Dragonlance est celle qui réussit le mieux à recréer l'ambiance qui règne dans les jeux de rôle.

GRAPHISME	15	SON	13	90%
ANIMATION	12	INTERET	18	

Disponible sur AMIGA. Notice VF : non

La chasse de l'espace est le nouveau sport en vogue chez les habitants de Hawk city. C'est hyper branché méga-jeune.



Voilà comment récupérer un prisonnier, approchez-vous avec délicatesse et déclenchez le module de récupération en actionnant le joystick vers le bas. Il ne restera plus qu'à interroger le prisonnier, ou à le revendre à un trafiquant d'esclaves.

THE EXECUTIONER

Les Gargaroths n'ont pas toujours été les ignobles pillards que nous connaissons. Il y a de ça deux siècles, ils étaient réputés pour leur grande finesse, ils passaient leur temps à déclamer des poèmes en jouant de la harpe, tout enrubannés de longues toges transparentes. Les Gargaroths étaient un peu ridicules, mais les autres peuples de la galaxie les appréciaient. Tout s'écroula quand Fülioch Tarafing Kulug devint leur chef. Celui-ci décida d'étendre le territoire des Gargaroths aux autres planètes, et transforma ce peuple paisible en une organisation guerrière terrifiante.



C'est à bord d'un vaisseau petit mais excessivement maniable que vous allez parcourir la galaxie à la recherche des quatre morceaux de la Clé Electronique. C'est en effet le seul moyen de rejoindre le chef des Gargaroths, Fülioch Tarafing Kulug, et de l'éliminer. Pour cela il faudra visiter de nombreuses planètes, descendre dans les grottes, au milieu des glaciers géants. Bien que les aspects naturels du terrain soient déjà assez dangereux, vous devrez en plus lutter contre les Gargaroths qui ont envahi et contrôlent toute cette partie de la galaxie.

Votre vaisseau est heureusement équipé en armement, et vous aurez même la possibilité de faire des prisonniers: ou des voyageurs égarés, ou des Gargaroths eux-mêmes. Ces prisonniers pourront par exemple être vendus dans des magasins de l'espace, magasins auprès desquels vous pouvez obtenir du matériel pour votre vaisseau.

Mais votre quête n'est pas seulement liée au hasard, vous pouvez récupérer des renseignements précieux quant à la position des quatre morceaux de la Clé en interrogeant les prisonniers. S'ils ne veulent pas parler d'eux-mêmes, il est toujours possible d'utiliser la torture. On ne vous en voudra pas si le captif vous claque dans les mains.

Quand vous débarquez sur une planète, ouvrez bien les yeux, les ennemis sont partout. Embusqués dans les fourrés, ils vous tirent dessus, ou s'éjectant de leurs bases secrètes ils viendront se suicider sur votre vaisseau.

Toujours avec le module de récupération, notre vaisseau va augmenter son stock de fuel. Le supplément est indiqué par un "P", et l'objet qui se trouve à côté fait apparaître zone de téléportation qui vous sort de la planète.

testé sur AMIGA par Seb

Voilà un jeu à l'ancienne, du moins dans le principe, la réalisation graphique étant tout de même assez évoluée. Si vous vous rappelez de la catégorie des softs à la Asteroïds, alors vous pouvez vous faire une idée assez précise de The Executioner. A l'aide du joystick vous faites pivoter votre vaisseau, gauche, droite, en poussant le joy vous filez un coup de booster. La difficulté étant de bien contrôler le tout pour ne pas aller s'écraser contre les pics rocheux. Surtout que certains passages doivent être effectués au millimètre.

Les décors sont variables: monde des glaces, arbres et rochers, planète bizarre, bref, toutes sortes de décors, même si certaines planètes reprennent les mêmes graphismes dans un agencement différent. Il faut jeter un coup d'œil de temps en temps sur l'indicateur de fuel, s'il est trop bas, vous pourrez récupérer des pastilles qui traînent de-ci de-là.

Un jeu amusant qui demande beaucoup de réflexe, beaucoup de concentration et une précision de tir évoluée. Ploum.

GRAPHISME	15	SON	15
ANIMATION	14	MANIABILITE	16

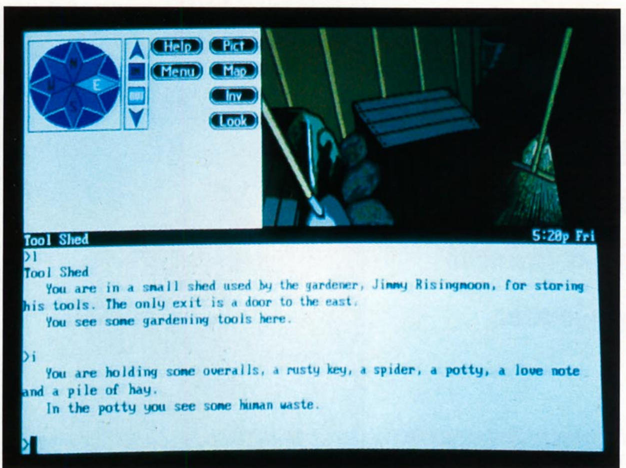
80%

Disponible sur AMIGA.

ATTENTION

Le héros de Creepy, le crétin casqué, s'est évadé. Son papa et sa maman sont très inquiets. Les enquêteurs pensent qu'il tentera de s'infiltrer dans les grands magasins, au rayon jouets, pour se battre contre les poupées tortues ninja. Attention, si vous êtes une tortue ninja, ouvrez l'œil.

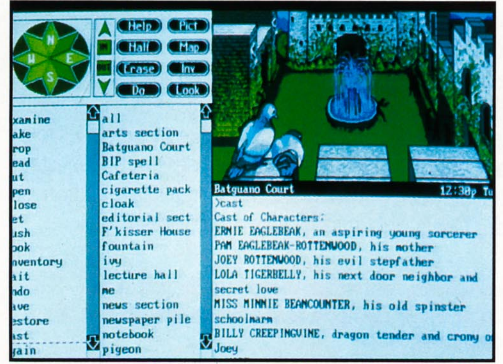
Les sorciers se les font toutes, c'est pas une légende. C'est un Legend, pour être précis.



La présentation rappelle Wonderland, bien qu'ici il ne soit pas possible de choisir la taille des fenêtres. On peut toutefois configurer l'écran: texte/image, texte/plan ou texte seul.

SORCERERS GET ALL THE GIRLS

Avant de vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel d'aventure, il est important, pour mieux comprendre la suite des événements, de savoir qui l'a conçu. En effet, le créateur de ce jeu n'est pas un inconnu: Steve Meretszky. Comment ça, si? Ok, je vous rafraîchis la mémoire: si je vous dis Leather Goddesses of Phobos ? Eh oui, ce jeu d'Infocom datant de l'Apple II (existe sur C64, ST...) est à tel point célèbre qu'il est même cité dans Space Quest IV à l'épisode Latex Babes of Estros). Enfin, je voudrais pas vous lasser avec ces histoires de cuir et de latex. Si on était ici à Recto-Verso, j'aurais pu dire aussi qu'il a fait Zork (dont la réédition "budget" est meilleure vente de l'année en Angleterre). J'aurais pu aussi vous raconter qu'il a adapté sur micro l'indispensable Guide du Routard Galactique de Douglas Adams, lequel bouquin, qui existe en poche – n'allez pas vous plaindre que c'est trop cher – est l'une des 42 bibles de Michel. Tout ça pour dire que l'auteur est un spécialiste des jeux complexes, drôles et rédigés dans la langue de Shaeks, Sheaksp, flûte, euh, la langue d'Emma Peel (je prends ici le pari qu'un éditeur ou un autre va bientôt nous pondre un Avengers sur micro).



Pour jouer, on peut cliquer sur l'image: une fois pour la description, deux fois pour agir. Ainsi, le double-clic sur une porte permet de l'ouvrir; c'est rapide et d'ailleurs, certain lieux visités en cas de besoin pressant pourront être explorés avec profit.

Mais foin de ces grivoiseries faciles, le présent logiciel est assez hard pour qu'on n'en rajoute pas. Vous voilà donc promis à un brillant avenir: sorcier. Au moment où commence le jeu, vous devez vous présenter dans quelques heures à l'Université de Sorcellerie afin d'y suivre un cursus d'un genre particulier. Vous êtes moche, pas baraqué ni particulièrement intelligent. Bref, le seul moyen pour vous de vous faire des nanas et surtout de déclarer votre amour à la superbe Lola Tigerbelly est de l'ensorceler, au sens propre.

Manque de pot, l'auteur étant un véritable sadique, vous allez devoir

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Moulinex

Le logiciel permet au joueur d'admirer de superbes graphismes VGA. En ce qui concerne le son, bon plan, ceux qui ne sont pas équipés d'une carte pourront profiter de sons digitalisés Realsound. Du reste, bien que le mode d'emploi stipule le contraire, il m'a été impossible d'utiliser la Soundblaster, non reconnue par le logiciel à l'adresse courante. Quant à la Adlib, le logiciel réclame un fichier SOUND.COM qui n'est pas fourni avec cette dernière, tout du moins dans la version dont nous disposons. En revanche, bravo pour l'ergonomie: l'emploi de la souris pour les commandes courantes s'avère être très agréable. Cela dit, rien ne vous empêche de taper vos phrases à la main, l'analyseur syntaxique étant particulièrement souple.

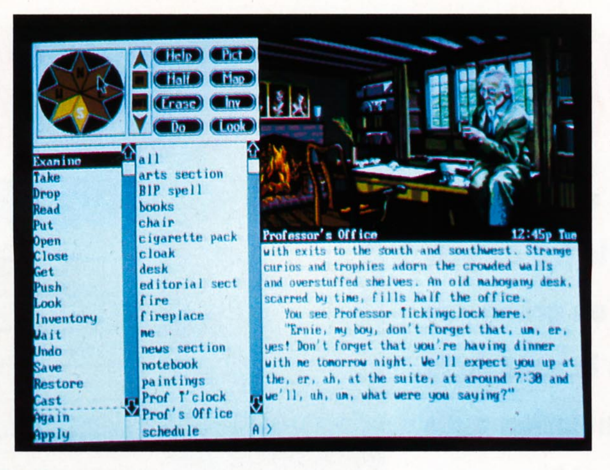
GRAPHISME VGA 16 — SON REALSOUND 19
ANIMATION - — DIFFICULTE 19
93%
Taille : 3,5 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : non.

commencer par sortir de la chambre où vous êtes enfermé. Sans vouloir déflorer le sujet (et d'ailleurs le sujet en question serre les fesses), disons qu'avant de draguer sur le campus, c'est littéralement couvert de merde que vous allez commencer votre carrière. Ensuite, vous allez vous retrouver couvert de fumier. Les progrès sont lents.

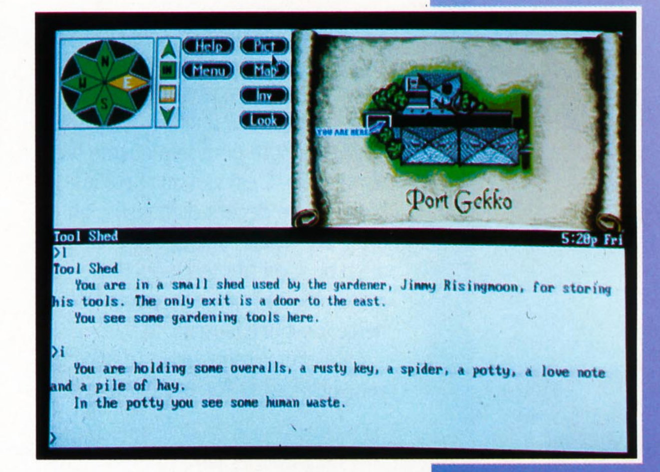
Et la magie? Pour ça, il faut étudier et je vous rappelle que vous n'êtes pas encore inscrit. On en vient donc à ce qui caractérise ce jeu: l'humour. Si par exemple vous tapez "Cast" (comme dans "I cast a spell on you", pour jeter un sort), l'ordinateur affiche le nom des personnages principaux, car "cast" signifie également "distribution des rôles"! Du reste, si vous faites n'importe quoi, le logiciel ne manquera pas de vous faire des remarques grinçantes du genre: "arrêtons-nous quelques instant pour réfléchir, mon pauvre ami, vous prétendez vouloir faire telle ou telle action alors que vous êtes couvert de merde, tssst".

Ne croyez pas non plus que la magie va tout arranger. Les sorts sont, euh, comment dire, bizarres. Ils permettent de créer un jardinet (Ni!), de faire vomir la personne de son choix, de faire exploser les chiens (les petits, seulement) ou encore de faire apparaître un organigramme! En prime, il faudra aussi suivre le règlement de l'école et le jeu étant minuté, se présenter dans les différentes salles de cours à l'heure en utilisant l'emploi du temps livré avec le logiciel. Bref, voilà un jeu à déconseiller à ceux qui parlent mal l'anglais mais que je recommande à tous les autres, surtout s'ils ont le sens de l'humour, des humours (12ème degré plus non-sens plus mauvais goût).

L'auteur déclare sur le dos de jaquette qu'il s'excuse et qu'il ne le fera plus. Oh si, encore.



Pratique, le vocabulaire s'affiche dans des fenêtres. Au fur et à mesure de la progression, le vocabulaire utilisable augmente. Bon plan, lorsqu'on rentre dans un lieu, on peut ainsi voir, d'après l'ajout à la liste, les objets présents. Attention, seuls les objets apparents sont affichés: un carnet caché dans un meuble apparaîtra seulement si celui-ci est ouvert.



Atlantis nous fait un plan nostalgie et ressort un vieux standard 8 bits sur ST.

CREEPY



C'est pas parce qu'on a un casque de crétin qu'on est forcément un abruti. Y a des chances, mais c'est pas sûr à 100%. C'est possible, mais on peut pas savoir. C'est très probable, quand même. Mais bon. Roger est un crétin. Mais en plus il aime l'aventure, surtout quand elle a lieu dans des château moisis truffés de monstres hideux. Là, il est carrément heureux, Roger. Alors il prend son petit arc, son carquois, Oh Oh Oh, et ses petites flèches, et hop!, il fonce dans le château.

Il aime bien les trésors, Roger, il est pas con, il sait bien que c'est comme ça qu'on devient riche, en amassant les trésors, il a lu des livres, Roger. Le château est loin d'être accueillant, c'est sûr, il y a des fantômes, des dragons chevauchés par des amazones (tuez-les pour récupérer le dragon), mais il y a aussi des potions magiques, et surtout, de la bouffe pour remettre Roger en forme.

Certaines portes sont fermées à clé, il faut ouvrir ses yeux très grand, dire trois fois "oh Ooooh Oh", et mémoriser la teinte de la porte pour l'ouvrir avec une clé de la même couleur, qu'on trouvera un peu plus loin. Dans certaines pièces, il y a des monstres plus dangereux, qui, eux, ne se laisseront avoir que si vous possédez une arme donnée. Il faut donc explorer le château tout entier pour s'en sortir.

Allez, Roger, courage, on compte sur toi, pour nous faire rire, et te faire écrabouiller au premier danger venu. Splaaash !

testé sur ST par Seb

C'est pas loin d'être nul, comme jeu. Déjà, le principe est archi-vieux et archi-connu; je sais que ce n'est pas un défaut en soi, mais tout de même, Creepy sent la repompe sans amélioration. L'original en question étant Atic Atac, et c'est pas tout neuf.

Les animations des personnages sont moches, voire inexistantes pour certains monstres. Les graphismes sont toujours pareils, et en plus ils sont pas beaux, et les sons crispants à souhait. Si une disquette portant le nom de Creepy se présente devant vous, je sais pas, moi, dans la rue, au café, pendant un match de foot, n'hésitez pas, fuyez. Si c'est pendant un cauchemar, réveillez-vous.

GRAPHISME	9	SON	9
ANIMATION	9	MANIABILITE	10

39%

Disponible sur ST.

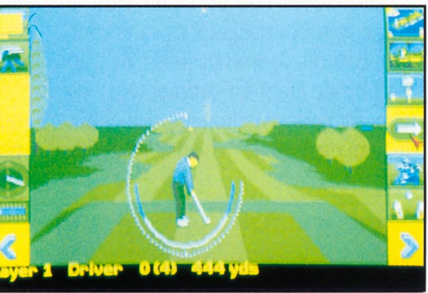
MICROPROSE GOLF

Avec ce logiciel de Microprose, le jeu de golf sur ST fait un grand pas dans le sens de la simulation mais recule graphiquement.

Contrairement à ce qui se passe depuis de nombreuses années dans la simulation de golf sur micro, Microprose a opté pour le réalisme de la simulation. C'est vrai qu'après les débauches de décors digitalisés, on en avait presque oublié que le golf, c'est aussi un sport très technique. Ici, on est au comble de l'extase parce que côté finesse, c'est une réussite.

Comme on a pas toujours un copain complaisant sous la main, Microprose Golf permet de jouer contre un ou plusieurs adversaires gérés par l'ordinateur. Les joueurs humains sont aussi les bienvenus. Bref tous les mixages sont envisageable à concurrence de quatre joueurs. Comme le handicap de chacun est possible, ça permet de tempérer un peu la fougue de l'Atari.

En effet, lorsqu'on tire, deux mouvements doivent être pris en compte: le hook, qui consiste à lancer le club en arrière, puis le slice, lorsque le club redescend avant de frapper la balle. Si le hook est trop fort, on casse son mouvement, s'il est trop faible, on n'atteint pas la bonne vitesse pour passer au slice. Ici, grâce à la taille de l'afficheur, on suit exactement le mouvement du joueur.



Reprenant le principe de visualisation de la force de lancer propre à tous les jeux de golf, 3D améliore les choses en affichant directement l'indicateur de tir en grand, autour du joueur.



Chaque joueur a droit à une série de 14 clubs parmi un choix de 16. En mode débutant, pas la peine de se préoccuper de ce genre de détail mais n'oubliez pas toutefois que c'est justement ce genre de détails qui rendent le golf aussi attrayant, que, euh, la pêche à la mouche, le criquet ou la confection du haggis.

A propos de mouvement, si l'envie vous prend de visiter de nombreux greens, le logiciel est là aussi agréable puisque cinq terrains sont livrés: Buckland Heath, Mountsummer Point, St Augustine, Fenham Valley et Ballybrook.

On appréciera aussi l'option Replay qui permet de voir ses lancers sous différents angles mais surtout offre l'opportunité de collectionner ses plus beaux coups sur disquette.

A part ça, on retrouve les options habituelles permettant de jouer avec ou sans vent ainsi que trois types de tableaux d'affichage des résultats (leader board): fiche, tableau de classement et barre-graphes.

Mc Moulinex

testé sur ST par Moulinex

Oula! pense-t-on à première vue en voyant le curieux graphisme. En fait, il faut bien se rendre compte qu'un golf 3D n'est pas très loin d'un simulateur de vol et comme les micros sont ce qu'ils sont, il faut choisir entre finesse de la simulation et vitesse d'une part, et qualité de l'affichage d'autre part. Là, on a droit à un graphisme stylisé mais cent pour cent 3D et cent dix pour cent rapide. Les commandes, un peu compliquées comme d'habitude de chez l'éditeur, ont cependant le mérite d'être accessibles à la souris.

GRAPHISME	15	SON	-
ANIMATION	17	DIFFICULTE	16

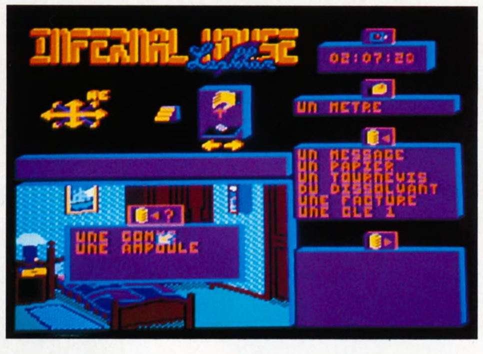
90%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : -


Wild
WHEELS
AT THE
STADIUM
TONIGHT
JUDGEMENT DAY
G. McNAMARA 91.
POUR VOTRE ATARI ST, CBM AMIGA,
IBM PC & COMPATIBLES
LES WILD WHEELS arrivent et vous n'êtes pas prêt de les oublier.
A bord de votre bolide rugissant, vous êtes le héros d'un sport violent et sans pitié: LE CARBALL. La sphère métallique brûle sous vos jantes. De dragsters en dragsters, elle circule à une vitesse démentielle. Votre seul objectif: la catapulter dans le but adverse. Maintenant, si vous en avez le courage, entrez dans l'ARENE des champions.
ATTACHEZ BIEN VOS CEINTURES, ÇA DECOIFFE.
ocean

INFERNAL HOUSE

Lankhor vous propose de rejoindre une maison infernale pour y élucider une enquête insoluble et très dangereuse. Bon plan.



Si vous découvrez des objets dans un endroit quelconque d'une pièce, une fenêtre s'ouvre avec la liste des objets. Il ne reste plus qu'à cliquer pour les prendre.

Quelqu'un a vidé ma bouteille de Whysky. Il y a un instant encore, elle était pleine, enfin presque pleine, j'y ai à peine goûté, juste trempé les lèvres. Cela doit être cette créature rose, avec des petites ailes, que j'ai vu tout à l'heure bondir sur mon bureau. Ah, ah, j'en suis sûr, c'est cette putain de bestiole qui a descendu ma bouteille. Elle me veut du mal, la créature veut me tuer. Je la sais tapie dans un coin, prête à me sauter dessus si je me lève, armée d'une banane, ou peut-être d'une framboise. Ah ah, pas question, je resterai là le temps qu'il faudra, mais elle sortira la première, et là, je lui lancerai mon verre en pleine tronche, ah ah!

On frappa à ma porte. A travers la vitre du battant principal, au niveau de l'inscription "Christophe Lansky - Détective Privé", je voyais le profil d'un visage qui attendait patiemment que j'ouvre. Pas question de me lever, la bestiole en aurait profité pour me mordre les mollets. Je décidai d'hurler au frappeur de porte d'entrer.

- Entrez, hurlai-je.

Un homme d'une quarantaine d'années avança vers moi, il retira son chapeau pour me saluer et se présenta.

- Professeur Gelehrtman, j'espère que je ne vous dérange pas.

Je lui répondis que non, pas du tout, en effet depuis quelques semaines déjà, les clients avaient une très légère tendance à ne pas exister du tout. Je l'invitais à m'exposer la raison de sa visite et à s'asseoir sur la chaise, là, celle qui bougeait et tanguait avec tous les meubles, tout en faisant attention au petit monstre ailé qui était caché sous le bureau.

- J'ai besoin de vos services. Je suis chercheur physicien chimiste, et l'un de mes collègues m'inquiète très sérieusement. Je le soupçonne de pratiquer des expériences diaboliques, chez lui.

Je l'aurais bien renvoyé d'où il venait, sachant très bien que les manifestations diaboliques n'existaient pas, sauf, de temps en temps, des petites créatures roses avec des ailes qui se cachent sous les bureaux, s'il n'avait ajouté que je serais très bien payé.

- De plus, Monsieur Lansky, c'est dans l'intérêt de tous. Tcherslawsky, mon collègue, est vraiment très dangereux. J'ai peur pour l'humanité toute entière, je dois vous l'avouer.

Il me remit une avance sur salaire non négligeable vu l'état de mes finances, ainsi que la clé, une photo, et l'adresse de la maison de Tcherslawsky. Puis il prit congé, m'assurant qu'il me recontacterai quelques jours plus tard.

Il n'en eut pas le loisir, deux jours plus tard les journaux annonçaient sa disparition. Je me voyais donc contraint de classer l'affaire.

Cinq ans plus tard, après de nombreuses luttes avec des bestioles roses et ailées, l'affaire Gelehrtman rebondissait. Mon amie de l'époque tomba sur la photo de la maison de Tcherslawsky. Elle me questionna sur cette bâtisse. Je lui exposait l'affaire tout en surveillant du coin de l'œil l'armoire du salon où, me semblait-il, se trouvait un nid de créatures ailées. Son âme de journaliste se mit à vibrer, et tout en criant au scoop, elle s'enfuit en courant. Les créatures roses étaient toujours sous l'armoire.

Cela fait maintenant plusieurs jours que mon amie est partie, je n'ai plus de nouvelles. Je suis inquiet. Ma décision est prise, je vais quitter mon bureau et ses petits monstres de plus en plus nombreux, et je vais me rendre dans cette baraque. Le moment est idéal pour s'infiltrer dans la bâtisse, il y a un congrès de scientifiques en ville, et Tcherslawsky doit sûrement y être, j'ai donc environ 2 heures trente devant moi. Je ne sais pas ce qui m'attend, mais ces deux disparitions ne présagent rien de bon. L'allure générale de la maison non plus, on se croirait en plein Amytiville. Courage, Lansky, tu en as vu d'autres.

testé sur CPC par Seb

Après une intro très bien faite, à la musique lancinante et inquiétante, et aux graphismes digitalisés, intro qui explique l'histoire jusqu'au moment où vous allez débuter, le jeu vous projette dans le hall de la maison où vous mènerez votre enquête.

L'organisation de ce jeu d'aventure est classique, mais efficace. Une rose des vents indique les directions possibles, un icône d'escalier indique si vous pouvez monter ou descendre, et une fenêtre est réservée aux actions (ouvrir, fermer, déplacer, poser, prendre, etc...). Vous dirigez, au joystick ou au clavier, un curseur qu'il suffit de placer sur les icônes précédemment cités pour exécuter l'ordre. A droite de l'écran, plusieurs zones textuelles: ce que vous tenez en main, ce que vous possédez sur vous, les objets présents dans la pièce et un chrono.

Les graphismes des lieux sont fixes, et représentés dans une fenêtre de petite taille. Vous pouvez, à l'aide du curseur, cliquer sur les graphismes eux-mêmes pour agir. Pour ouvrir une porte, par exemple, il faut sélectionner l'icône Ouvrir/Fermer, et cliquer sur la porte. Réservé aux inconditionnels des jeux d'aventure sur micro, Infernal House est un jeu moyen sans grande originalité.

GRAPHISME	13	SON	NS
MANIABILITE	15	INTERET	13

73%

Disponible sur CPC.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER



Vous en avez marre des rôles de paladins bienfaiteurs de Dragonlance? Alors venez faire un tour du côté de la frontière sauvage dans cette nouvelle épopée d'heroïc-fantasy éditée par SSI.

La vie est dure dans la région de la frontière sauvage. La civilisation avance à pas prudents et les monstres féroces règnent encore dans les plaines... Une région parfaite pour votre bande de mercenaires qui gagnent leur pain à la sueur de leur front. Après une nuit trop arrosée dans une petite taverne, vous vous réveillez au petit matin, avec trois sous en poche. La vie est dure, surtout quand on s'est fait détrousser. Il n'a pas fallu donc longtemps pour accepter cette petite mission de routine, histoire de se refaire une santé! Le hic, c'est qu'au cours de cette mission, vous avez libéré par erreur les espions des Zentharims et ceux-ci s'apprêtent maintenant à envahir la région, par votre faute! VOTRE faute! Il ne vous reste plus qu'à réparer le mal que vous avez fait: bref, et si on sauvait la frontière sauvage?

Avec Gateway, SSI fait table rase! Fini de jouer les bons dans le monde de Dragonlance. Un nouveau monde attend un nouveau type d'aventuriers: les vrais de vrais! Les free-lances!

Gateway reprend le système de jeu des précédents jeux officiels "Advanced Dungeons & dragons" en apportant quelques modifications. Vous commencez au niveau 1 (on peut atteindre le huitième niveau au maximum). Les personnages, au nombre de six, sont à choisir parmi plusieurs races différentes: nains, elfes, semi-elfes, gnomes, hobbits et humains; chacun ayant leurs avantages et leurs défauts. On détermine ensuite leur profession: guerrier, voleurs, clercs, paladins, rangers ou magiciens. Comme tout être vivant, ils ont leur ligne de conduite, mauvaise ou bonne: c'est l'alignement. Par exemple, un paladin bon refusera de partir en aventure avec un voleur pervers et déloyal. Eh oui! Maintenant, on peut enfin jouer les pervers sadiques, contrairement aux autres réalisations de SSI de ce genre. Selon la doc, l'histoire dépend directement de vos agissements! Au cours de vos aventures, vous voyagerez dans de nombreuses villes, naviguerez sur des rivières ou vers des îles lointaines, bravant le danger à chaque instant. Et du danger, il y en a! Les combats sont essentiels dans ce jeu. C'est carrément un petit wargame! Chaque personnage est représenté par un icône dans une vue en perspective. Les combats en deviennent réalistes et demandent de la réflexion (surtout pour les aires d'effet des sorts). Toutefois, si cette partie ne vous attire pas, un mode "quick" vous permet de laisser l'ordinateur gérer les deux camps.



Au cours de nombreuses missions, certaines personnes vous aideront et viendront avec vous, d'autres tenteront à tout prix de vous stopper. L'interaction est grande et il faut savoir compter sur les autres. Comme il n'y a pas de chemin tout tracé, vous pouvez explorer à votre guise. Mais n'oubliez pas, les Zentharims sont prêts à envahir la contrée, alors...

testé sur PC par Mister M.

Gateway to the Savage Frontier est un bon jeu de rôle où l'importance entre les combats et l'histoire est bien dosée.

Au clavier, au joystick ou à la souris, la bonne ergonomie du jeu compense des graphismes somme toute assez moyens et un son pas très convaincant. On se surprend très vite à être pris dans l'ambiance du jeu. La carte de la région est très riche et il vous faudra beaucoup de temps pour l'explorer en entier. Si vous avez été sous l'emprise des autres aventures de SSI, vous ne serez pas mécontent de monter un nouveau groupe de personnages dans les frontières sauvages.

GRAPHISME VGA	14	SON ADLIB	10
ANIMATION	12	INTERET	17
TAILLE	1,8 Mo		

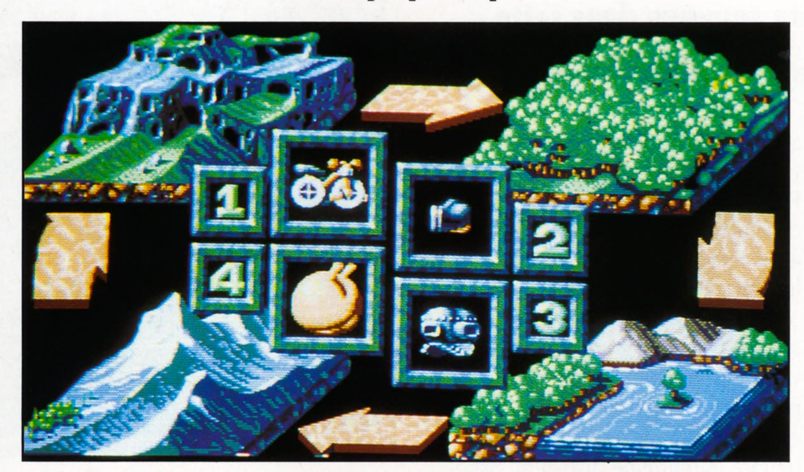
88%

Disponible sur PC. Notice VF : à venir



MAGIC POCKETS

Le nouveau jeu des Bitmap Brothers, sous le label Renegade, met en scène un sale môme bien sympathique.



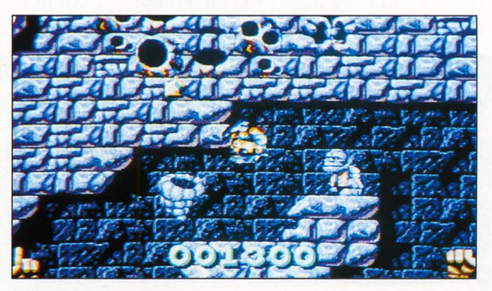
Entre chaque level, la carte des quatre mondes avec les jouets que vous devez récupérer. Le vélo dans les grottes, le gant de boxe dans la jungle, le masque de plongée dans les lacs, et le Space Hopper pour les montagnes.

Les lunettes noires bien en place, la casquette en position coureur sur la tête, les baskets et le short de circonstance, Sale Môme est prêt à foncer, il a pas mal de choses à faire. Tout à l'heure, par mégarde, il a égaré ses jouets préférés dans sa poche magique sans fond. Ceux-ci ont donc disparu dans des mondes imaginaires et dangereux, peuplés d'étranges créatures tout droit sorties de l'esprit cinglé de Sale Môme. Il plonge sa main dans sa poche, en sort un trou noir et profond qu'il pose au sol et plonge dedans.

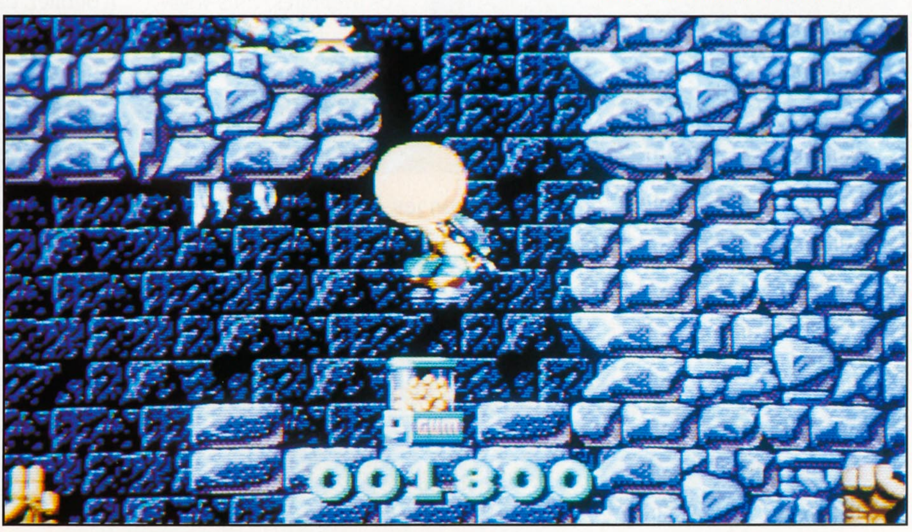
Magic Pockets est un superbe jeu de plateformes truffé d'idées amusantes et de trouvailles très originales. Le jeu est divisé en quatre mondes, les grottes, la jungle, les montagnes et le monde des glaces, eux-mêmes divisés en plusieurs sections, de 5 à 8. De plus, chaque monde à une fin particulière, les programmeurs ayant voulu sortir de l'inévitable boss de fin.

Dans un souci de perfection, le gameplay de Magic Pockets est progressif, ainsi, les premiers niveaux permettent un bon apprentissage des déplacements et des manipulations du Sale Môme que vous dirigez. Tout d'abord, il peut se déplacer de gauche à droite, il peut sauter sur les plateformes, mais les mondes étant peuplés de monstres infâmes, il lui fallait une arme. C'est de sa poche magique qu'il la sort, selon le temps où sa main reste dedans, Sale Môme sortira une arme plus ou moins puissante. Dans le premier monde, par exemple, Sale Môme lance des tourbillons. Il y a quatre tailles de tourbillons, le plus puissant ayant en plus d'autres fonctions: si vous formez un grand tourbillon, et que vous sautez dedans, Sale Môme se mettra à tourner dans tous les sens, tuant tous les ennemis qu'il touche; s'il prend un ennemi au piège dans le grand tourbillon, il n'aura plus qu'à sauter dessus pour libérer des bonus. Le nombre de bonus dépend de la force du saut, et le type de bonus qui sort dépend d'une liste de 10 items qui tourne, indiquée en bas à droite de l'écran, en même temps que la puissance de vos tirs. Tous les 5000 points, vous libérerez des Power-Up à la place des bonus. Cela va de la vie supplémentaire sous forme de bouteille de lait, au tir rapide, au téléporteur, etc...

Les monstres ont plusieurs caractéristiques qui leur sont propres, comme l'agressivité, la résistance ou le champ de vision. Leur attitude vis-à-vis du Sale Môme en dépend, et ce n'est pas un détail: il est beaucoup plus amusant de voir des monstres se mettre à escalader un mur pour venir vous bouffer, ou sauter sur les épaules de leur collègue histoire de vous atteindre et de vous latter.

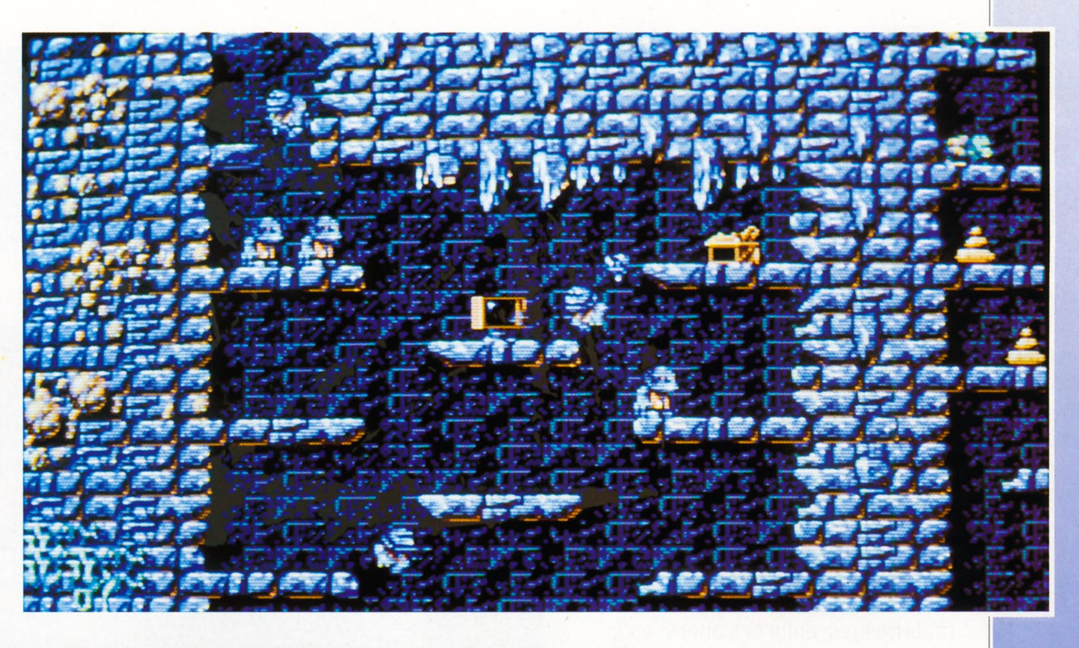


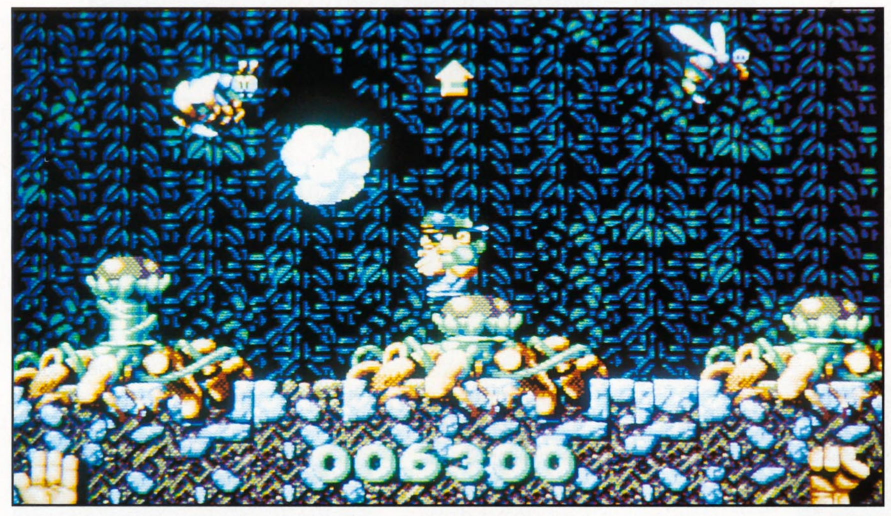
Sale Môme tourne dans tous les sens, après avoir sauté dans le gros tourbillon qu'il avait lui-même créé. S'il touche un monstre, celui-ci meurt.



Pour atteindre la plateforme du dessus, Sale Môme fait une bulle de chewing-gum pour s'envoler dans les airs.

Des écrans de télévision sont placés à certains endroits de certains niveaux. Si vous les consultez vous verrez apparaître une image telle que celle-ci, une portion de plan qui vous aidera à vous guider. Les monstres représentés sont vraiment à cette place-là au moment ou vous consultez le moniteur.



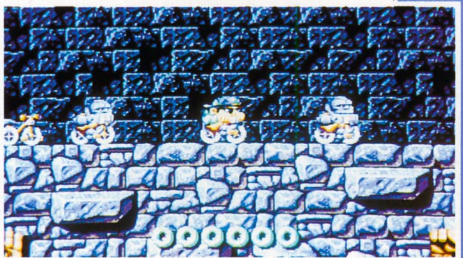


Après les tourbillons, vous utilisez des nuages dans le niveau 2. Plusieurs utilisations, et deux nouvelles: vous pouvez sauter dessus pour monter plus haut, ou les lancer au dessus de certains bourgeons, le nuage explose et lâche des gouttes. La plante se met alors à pousser à travers tout l'écran, et vous n'avez plus qu'à grimper.



Le gorille de la fin du level 2. Vous récupérez votre jouet, les gants de boxe, autant en profiter pour improviser un petit combat avec ce grand singe.

Une course de vélo à la fin du niveau 1. Votre place à l'arrivée vous apportera plus ou moins de bonus.





testé sur AMIGA par Seb

Oh, je. Magic Pockets est un jeu fabuleux. Je ne vais pas rajouter les qualificatifs, je ne vais pas m'aventurer dans des listes longues et lèche-bottistes, je sais que c'est inutile, vous êtes habitué, chaque réalisation des Bitmaps est ponctuée de phrases comme celles-ci. Mais tout de même...

Les graphismes sont superbes, très mignons, et les animations des personnages vraiment très réussies. Le tout a été réalisé avec humour, qualité trop rare dans le monde du jeu vidéo, et je suis bien obligé de me forcer à ne pas vous les dévoiler, il faut que cela reste une surprise, une récompense pour les joueurs astucieux.

Les bruitages sont excellents, et la musique accompagnant le jeu est particulièrement soignée. En effet, les membres de Renegade se sont rendus en studio pour récupérer les sons numérisés d'une chanson de Betty Boop.

Ces sons restant en mémoire tout le long du jeu, de nombreuses ambiances sonores de qualité ponctueront vos actions. Encore un soft à ne pas manquer.

GRAPHISME	18	SON	18
ANIMATION	18	MANIABILITE	16

96%

Disponible sur AMIGA.

UTOPIA

Vous savez construire des villes sur terre depuis Simcity ? Gremlin vous propose de passer à la vitesse supérieure.

D'habitude (Simcity, donc), on peut se prendre pour un bon maire lorsque plus de la moitié, allez, soyons larges, si 70% de la population est heureuse. Utopia le bien nommé vous propose de relever un défi beaucoup plus difficile: vous devez réussir à contenter 90% des gens. Ça ne va pas être de la tarte puisque ce logiciel vous entraîne loin dans l'espace dans un monde futuriste devant être colonisé.

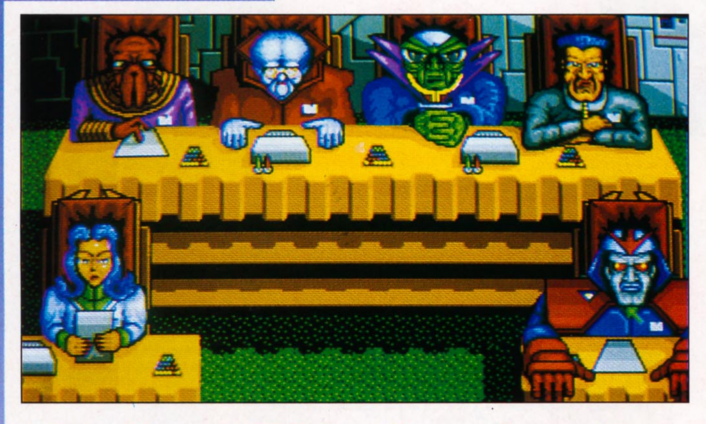
On s'en doute, les problèmes ne sont pas les mêmes sur une planète hostile que sur notre bonne vieille terre aussi, vous devrez veiller à la sécurité de vos habitants. Sécurité, c'est le maître mot puisque vous n'êtes pas seul sur ce monde. De nombreux extra-terrestres, enfin des aliens, enfin non, c'est vous les aliens, là, pour le coup. Bon, bref, y a des types qui vivaient là avant que vous n'arriviez et qui ne supportent pas du tout le tourisme. Aussi, vous allez devoir gérer votre ville mais également vous constituer une armée et produire du matériel défensif: chars, rampes de lancement de missiles, vaisseau galactique de combat, etc. C'est là que le jeu devient amusant parce que forcément, les armes ça coûte des sous et vos colons, eux, veulent vivre à l'abri, mais de plus, veulent vivre dans le luxe. Pour les contenter, il faudra construire des hôtels, des centres de loisir et autres machins hyper-chers. Ça, c'est l'aspect fric, incontournable dans ce type de simulation mais à tout cela va s'ajouter l'aspect quotidien: réfection des infra-structures en mauvais état, surveillance de la criminalité et, puisqu'on n'est pas sur terre, maintenance des systèmes d'oxygénation. Ajoutez à cela des événements aléatoires toujours destructeurs et vous voyez le tableau. Heureusement, vous allez pouvoir envoyer des espions dans les territoires adverses afin de les surveiller. De même, la technologie vous apportera son concours sous la forme de radars, bien pratiques pour repérer les mouvements de troupe lointains ou mieux encore, avec la construction de satellites espions, si les crédits à la science sont assez élevés pour qu'elle progresse sans risquer de ruiner le pays.

En ce qui concerne les outils de cette simulation, l'éditeur a opté pour le texte et les pourcentages. Dommage, c'est bien pratique de pouvoir consulter une courbe ou un barre graphe. Cela mis à part, le logiciel est très prenant et grâce à l'aspect "défense", beaucoup plus profond que Simcity.





1 Les icônes, un peu ésotériques au début, s'avèrent être très vite indispensables. Bâtir une ville d'une main n'est pas donné à tout le monde.



Hybride de conseil des sages et de Soviet Suprême, cette joyeuse assemblée vous renseignera en cas de problème sur les mesures à adopter et sur leurs conséquences d'un simple clic sur le personnage. La psy, entre autres, vous dira comment endiguer la criminalité qui ne manquera pas d'enfler en même temps que votre cité.



A l'aide de ce menu, on choisit quel type d'équipement on va construire. Méfiez-vous des armes, nécessaires mais complètement impopulaires. Ben forcément, dès qu'un des camps est armé, il faut que l'autre en fasse autant s'il ne veut pas se faire béqueter.

testé sur AMIGA par Moulinex

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Populous est à l'honneur ce mois-ci mais qu'importe, les bonnes idées, en l'occurrence celles améliorant la présentation, sont faites pour être. Je vous laisse deviner la suite. Cela mis à part, l'Amiga est une affaire qui roule, donc pas de grosse surprise: le graphisme assure, avec cependant une remarque concernant les couleurs, très vives, ce qui donne parfois l'impression de survoler la foire du trône en plein soleil.

La version testée ne comportait pas de bande son mais dans tous les cas, ce n'est pas ça qui me fera changer d'avis sur ce logiciel, fortement inspiré de Simcity et donc passionnant.

GRAPHISME	16	SON	-
ANIMATION	14	DIFFICULTE	16

92%

Disponible sur AMIGA et ST. Notice VF : -

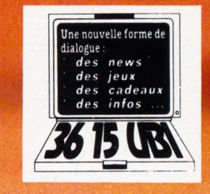
tests

THUNDERHAWK

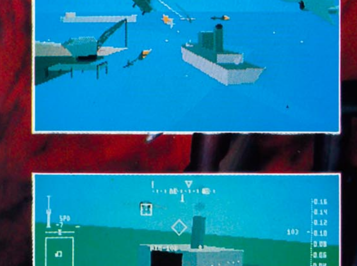
AH-73M

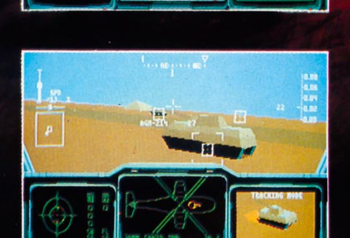
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

"L'appareil le plus rapide en 3D jamais vu sur micro vous attend!!"



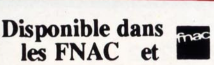
disponible sur:
ATARI ST, PC
COMMODORE AMIGA





En tant que pilote d'élite, vous interviendrez dans les situations délicates du monde entier en évitant de provoquer un conflit étendu.







dans les meilleurs
points de vente

TURRICAN II

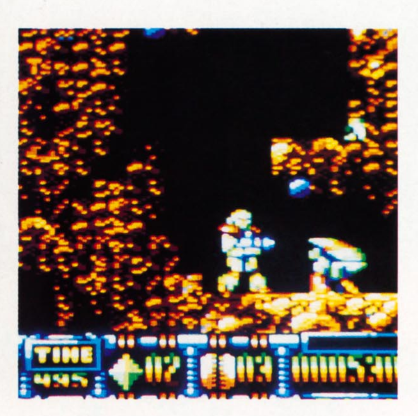
Rainbow Arts est fier d'annoncer le retour du robot argenté et bondissant et tueur et beau et gentil et sauveur.

ATTENTION

Il est vivement déconseillé de se fabriquer un déguisement de Turrican avec des boîtes de conserve et des rouleaux de papier aluminium. D'une part, les bords des boîtes de conserve, ça coupe, d'autre part vous risquez d'être mis au four.



Le bord de fin du premier niveau. Il est très grand, il saute partout et lance des flammes.



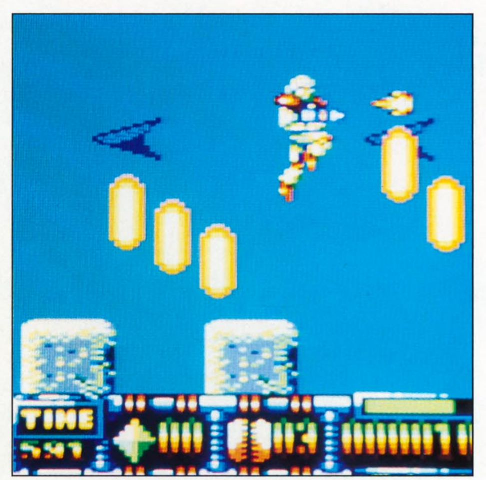
Il y a de cela quelques années, le pays de Landorin avait été envahi par Morgul, le monstre à trois têtes. Un robot magnifique, Turrican, était venu sauver les habitants de Landorin, il avait éliminé l'ignoble Morgul. La paix était de retour.

Si Turrican remet les pieds sur la terre de Landorin, ce n'est pas pour son plaisir, il a d'autres choses à foutre. Tenez, il pourrait faire les magasins, sur Delcom IV, ou bien jouer aux cartes, avec ses amis héros-sauveur-de-mondes. Mais non, rien de tout cela, il faut encore se battre. En effet, Landorin est à nouveau sous le joug de l'envahisseur. Cette fois, leur chef se dénomme La Machine, et ses petits copains sont très nombreux.

Les combats commenceront très rapidement, sur les rochers, près des chutes d'eau. Turrican ramasse des pierres précieuses. Quand il explosera ses ennemis, avec son laser, certains d'entre eux laisseront échapper des armes. Turrican les ramassera, car il n'aime pas le désordre, il faut que tout soit nickel.

Il s'enfoncera dans les grottes, à la recherche d'un des grands monstres aux ordres de la machine. Celui-ci apparaîtra soudain, au détour d'un couloir, et, malgré la différence de taille, l'ennemi est de taille, Turrican luttera sans peur.

Mais cela ne sera pas tout, les régions à explorer, et à libérer de l'envahisseur sont nombreuses, et partout l'ennemi est présent, sous différentes formes: bipèdes idiots qui foncent tout droit, volatiles mécaniques, bombes guidées, lasers, beaucoup, beaucoup d'ennemis. Quand Turrican se trouvera trop entouré, et de mauvaise compagnie, il pourra utiliser son laser surpuissant, et effectuer de jolis tourniquets avec, détruisant tout autour de lui.



testé sur CPC par Seb

Le premier épisode de Turrican était déjà bien réalisé sur CPC, un bon jeu d'arcade. Turrican II reprend exactement la même action, le même type de jeu, avec des graphismes différents.

Le robot se déplace de gauche à droite, et il peut sauter, très haut. Deux armes sont à sa disposition, à utiliser grâce au bouton de feu, et de nombreuses options sont disponibles quand on détruit certains monstres ou quand on saute dans des grottes cachées: invincibilité pendant quelques secondes, destruction de tous les ennemis à l'écran, ou encore tirs plus puissants.

Chaque niveau est très vaste, les décors changent d'un niveau à l'autre, et deux d'entre eux ne feront plus évoluer Turrican, mais un vaisseau avec Turrican dedans, toujours en scrolling multidirectionnel.

Beaucoup de sprites à l'écran, des graphismes parfois très réussis et toujours bons, une grande maniabilité, en fait, Turrican n'a qu'un petit défaut, le son qui est très limité.

GRAPHISME	16	SON	11
ANIMATION	15	MANIABILITE	17

84%

Disponible sur AMIGA, CPC et ST.



MANCHESTER UNITED

Krisalis vous place sur un terrain de foot, mais aussi sur le banc de touche.

Vous voilà promu manager et grand gourou d'une des plus grandes équipes européennes de football: Manchester United. La mission que vous confient les dirigeants est de mener cette superbe équipe au plus grand nombre de victoires.

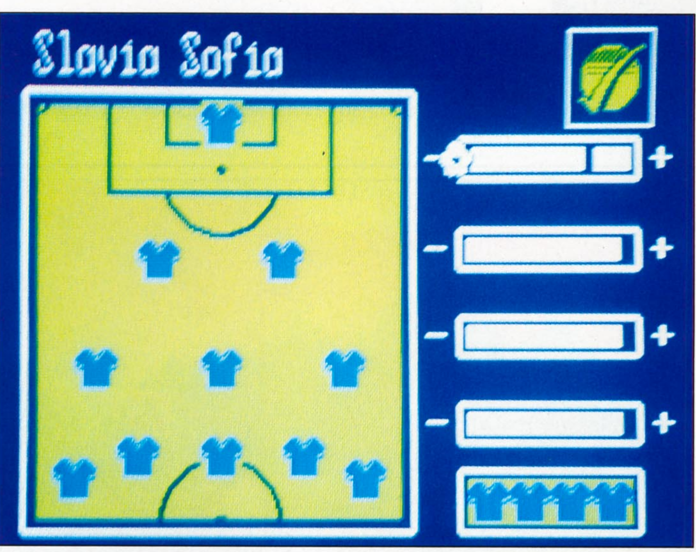
Vous pouvez pratiquer plusieurs compétitions: la coupe d'Europe, la coupe des vainqueurs de coupes, et la coupe de l'UEFA. En plus du championnat normal, et en plus des matchs amicaux. Avant chaque match, il est conseillé de mener vos joueurs au tableau noir, pour décider du placement de chacun, et de la tactique générale à suivre en cours de match. Quatre barres indiquent le niveau d'expérience du gardien de but, de la défense, du milieu de terrain, et des attaquants. Vous modifiez ces valeurs en cliquant sur les petits signes + et - placés au bout de chaque barre, afin de privilégier tel ou tel style de jeu.

Ensuite, en vous plaçant sur les différents maillots placés à l'écran, vous décidez de la position de chaque joueur. Il est d'ailleurs possible de consulter les statistiques correspondant à chaque joueur.

Si vous cliquez sur les différentes coupes représentées sur le menu principal, coupes précédemment citées, vous verrez l'état actuel du classement pour chacune de ces compétitions.

En cours de match, quel qu'il soit, vous dirigez toujours le joueur le plus près du ballon. Il est possible de tackler, pour récupérer une balle dans les pieds d'un adversaire, mais attention aux fautes, l'arbitre n'oubliera pas de les siffler. Si le jeu est aérien, vous pouvez toujours tenter d'intercepter en sautant pour faire une tête. Si c'est un de vos joueurs qui possède le ballon, vous passez tout de suite aux commandes, zigzaguant entre vos adversaires. Il est possible de tirer à n'importe quel moment, soit pour faire une passe, soit pour tenter le but.

Bien évidemment, vous pouvez sauvegarder une partie sur disquette pour la reprendre plus tard, en récupérant toutes les données de matchs dans chaque compétition. Si vous pointez sur l'icône match amical, vous accéderez alors à la liste complète de toutes les équipes concernées par toutes les coupes citées plus haut, il suffit alors de choisir n'importe quelle équipe pour l'affronter. C'est un excellent entraînement.



L'écran de composition d'équipe, et de choix de tactique. Il faut cliquer sur les petits signes moins et plus pour faire bouger les barres.

testé sur CPC par Seb

Assez sobre en couleur, Manchester United Europe est tout de même très soigné au niveau des graphismes des icônes. Pendant le match, les sprites sont beaucoup moins jolis, mais ils bougent bien, et leurs animations très simples sont efficaces.

L'intérêt de toutes ces options de championnats, de liste de joueurs, n'est peut-être pas évident au départ, mais en fait cela donne du crédit au jeu. Il fait plus vrai. D'autant plus que pendant le match, quand un joueur touche une balle, son nom s'affiche en haut de l'écran. Les fans retrouvent ainsi leurs idoles sur leur moniteur.

Le maniement des personnages est très simple, et régi par la logique.

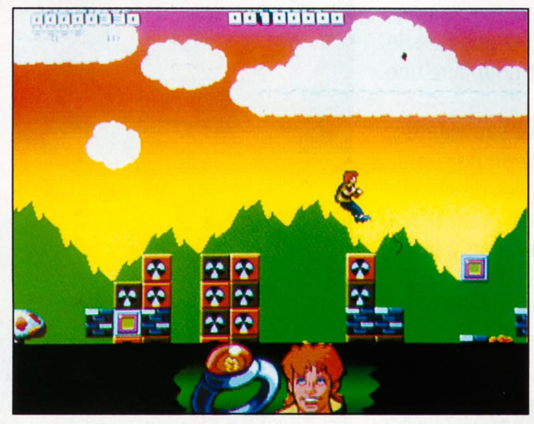
Manchester United Europe n'est certes pas un chef-d'œuvre, mais vu la pauvreté des simulations de football sur CPC jusqu'à maintenant, les amateurs se rabattront sûrement sur celle-ci qui reste agréable malgré tout.

GRAPHISME	14	SON	12
ANIMATION	15	MANIABILITE	15

Disponible sur CPC et AMIGA.

78%

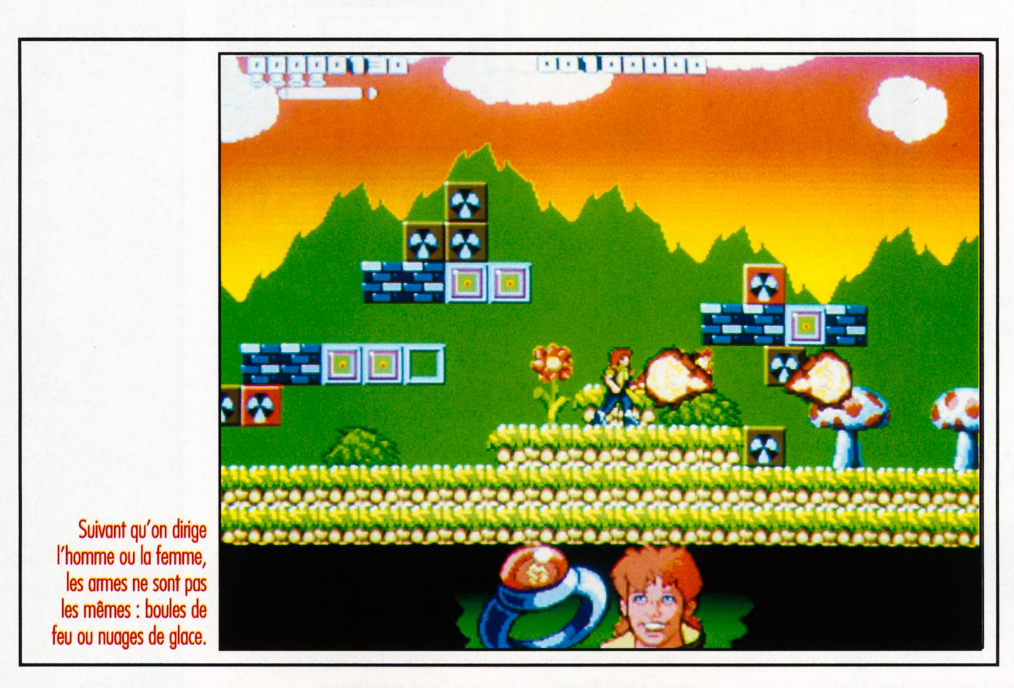
CAPTAIN PLANET


L'intérêt des nuages, c'est qu'on peut s'en servir pour monter en l'air. Dans ce cas, le scrolling devient vertical.

Après la réflexion et la simulation, Mindscape se lance dans l'arcade/réflexion. Du ressort en perspective.

Il a juré de sauver la couche d'ozone. Son arme, un lance-flamme, ses cibles, des choses qui sautillent. Elle a juré de sauver la couche d'ozone. Son arme, un nuage de glace, ses cibles, des choses qui sautillent. Il y a des étoiles, mortelles à chaque fois, des monstres rigolos et surtout beaucoup d'obstacles. Dans les deux cas, il faut utiliser son arme. Les monstres touchés deviennent alors minuscules et ne sont plus dangereux, les obstacles, eux, disparaissent en laissant parfois tomber des points de vie sous forme de bonus.

Les obstacles en question sont des containers, reconnaissables au symbole radioactif dessiné. Ce sont eux qui empoisonnent l'air. En début de partie, deux options sont utilisables. Elles permettent de choisir de diriger l'homme ou la femme, chacun dans leur monde respectif. Deux autres options dont je vous laisse la surprise seront accessibles plus loin dans le jeu. Pas très original, tout ça.


Suivant qu'on dirige l'homme ou la femme, les armes ne sont pas les mêmes : boules de feu ou nuages de glace.

testé sur AMIGA par Seb

Encore un jeu à scrolling même pas différentiel où les ennemis arrivent de la droite et où le héros va vers la gauche en tirant. Le problème, c'est que la gestion du joystick n'est pas extraordinaire. De plus, la gestion des ennemis est mal faite. Lorsqu'on meurt à un endroit où de nombreux ennemis sont rassemblés et qu'on se réincarne au même endroit, on meurt encore sans avoir pu faire quoi que ce soit. Les graphismes sont colorés et joyeux. La bande-son, elle aussi, est très sautillante. Pour ce qui est de l'intérêt, c'est plutôt répétitif.

GRAPHISME	15	SON	15
ANIMATION	16	MANIABILITE	14

75%

Disponible sur AMIGA.

INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS

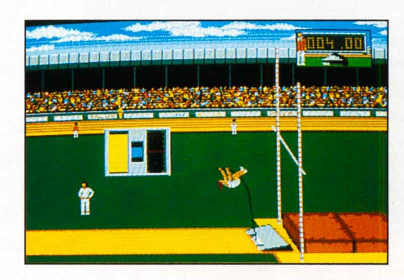
Qui aurait pu penser un jour que Daley Thompson Decathlon ferait des émules en 1991 ? Des années après, voici une version "made in Hawks".

C'est ici que votre calvaire commence! Bien sûr, l'apparition du speaker de la chaîne NBC-MegaNews a tendance à vous plonger dans la peau d'un téléspectateur moyen, les charentaises enfoncées jusqu'aux oreilles. Bientôt, ce sera VOTRE champion qui traînera les oreilles par terre... et vous avec! Si j'ai comparé International Championship Athletics à Daley Thompson Decathlon, c'est pour un incroyable (et crevant) point commun: le marathon du joystick recommence: à droite, à gauche, à droite, à gauche... j'arrête là, vous avez compris de quoi il retourne, j'en suis certain!

Au menu des réjouissances, seize épreuves (fort heureusement sélectionnables par avance) avec par ordre d'apparition à l'écran, les guest-stars : les classiques 100, 200, 400, 800, 1500, 5000 m, les éprouvants lancers du disque et du marteau et afin d'incarner les seconds rôles: le 110m haies, le steeplechase, le javelot et la kyrielle des sauts en longueur, en hauteur, à la perche et triple (comme si un ne suffisait pas pour décrocher l'infarctus). Pour l'ordre exact des épreuves, veuillez vous référer à votre grille de loto hebdomadaire. Le déroulement du jeu est sans cesse interrompu soit par l'intervention du speaker qui vous annonce que l'URSS mène au score, soit par le public qui exulte quand vous parvenez à décrocher une place honorable – à la force du poignet – et qui est prêt à vous lyncher dès l'instant où vous finissez bon dernier.

Le chargement qui intervient alors pour le bruitage de l'une ou l'autre des situations vous fera passer de délicieuses secondes d'attente ou/et de repos.

Le déroulement des épreuves en lui-même est variable, de la vue aérienne des 800, 1500 et 5000m on passe à une vue de profil (beaucoup plus réaliste) pour toutes les autres épreuves. La manière de jouer est étonnante par ses disparités: le 100m donne lieu à une frénétique course du poignet alors que le 800m nécessite une course tactique, rapidement ennuyeuse et surtout peu réaliste! Le manque de signalisation du coureur oblige à se référer aux tableaux de début d'épreuve afin de connaître quel couloir vous a été attribué... C'est ainsi que dans la première course, pour peu que vous ayez passé un peu rapidement les écrans (rongé par l'impatience provoquée par les interludes), vous aurez le plaisir de remuer votre bâton de joie sans savoir à quel coureur tous ces efforts sont voués.



testé sur ST par Jerome Gouvrion

L'aspect général se veut ergonomique... c'est raté ! Les épreuves de course de fond laissent apparaître une vision trop réduite de l'espace de jeu (1/3 de l'écran dans sa largeur!) ainsi qu'un scrolling vertical légèrement saccadé.

La musique répétitive et les bruitages indignes d'une machine 16 bits s'accomodent fort bien avec l'introduction réduite à sa plus simple expression. Le manque de variété entre les séquences associé à la lenteur des intermèdes devient vite lassant au bout de quelques quarts d'heure de jeu. On regrettera également l'impossibilité d'exécuter plusieurs tentatives pour certaines épreuves, ainsi que le manque d'ergonomie du mode d'entraînement. Pourtant, tout semblait avoir été envisagé grâce à la sélection par icônes, mais le fait de ne pas en expliquer les fonctions dans la notice provoque la recherche par tâtonnement. Nous sommes bien loin des réalisations autrement plus soignées d'Epyx dans le domaine des Summer, Winter et World Games.

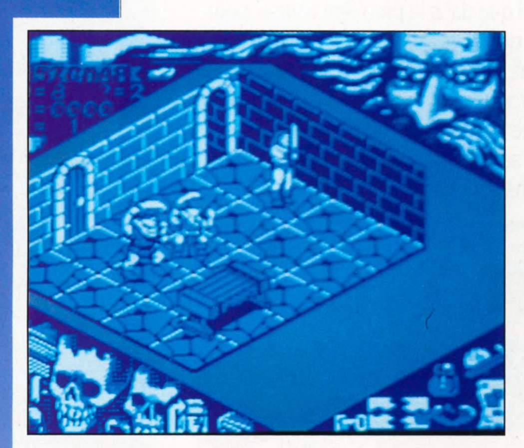
GRAPHISME	12	SON	08
ANIMATION	11	DIFFICULTE	14

53%

Disponible sur ST.

HERO QUEST

Gremlin adapte un jeu de plateau sur ordinateur, Hero Quest. C'est assez rare, et ils ont franchement le droit de recommencer, vu le résultat.



Une salle où vous venez d'entrer avec votre barbare. Il y a deux ennemis, que vous pouvez combattre, ou éviter si vous avez assez de points de

Acte 1, scène 1

Une grotte, sombre et humide. Au milieu, un magicien, un elfe, un barbare et un nain. Ils discutent là depuis un bon moment.

Le magicien **:** Bon, les mecs, vous êtes gonflants. On est venus ici pour s'en mettre plein les poches, ramasser des trésors à la pelle. C'était ça, notre motivation, non?

Le barbare **:** Pas vraiment. Rien à foutre des thunes. Moi si je suis dans ces grottes, si je traîne dans la boue depuis plusieurs jours, c'est que j'espère bien tomber sur une armée d'orcs, histoire de découper quelques têtes, de trancher des membres, de massacrer des mecs, d'explo...

L'elfe (*coupant sèchement le barbare*) : Aaaaah, j'en ai assez, touzours cette violence, et tout ce sang, c'est fatiguant!

Le barbare (*énervé*) : Elle nous gonfle, la tapette...

L'elfe **:** Vas-y, répète, si tu l'oses.

Le nain (*d'une petite voix*) : Arrêtez de vous chamailler, on a d'autres choses à foutre. Il faut qu'on prenne une décision, j'ai pas du tout l'intention de continuer à alimenter mon arthrite ici.

Le magicien (*enthousiaste et décidé*) : Bien dit, le nain, je...

Le nain (*interrompant le barbare qui n'a pourtant rien dit*) : MONSIEUR le nain, t'es gentil.

Le magicien : Oui, excuse-moi. Mes amis, ce que je vous propose, c'est de prendre le couloir de gauche, juste là, et après, advienne que pourra, après tout, c'est l'aventure.

L'elfe (*sortant une harpe et déclamant d'une voix ridicule*) :
Ô, quelle vie ils devaient mener,
Toujours courir et batailler.
Parfois le soir ils s'endormaient,
L'un contre l'autre, se réchauffaient.
Mais un...

Le barbare : Ah, stop! Tu nous gonfles avec tes chansons d'pédale! Bon, je suis d'accord avec ce crétin de magicien, on fonce. Je commence à rouiller ici.

Le magicien (*un peu vexé*): Allons-y, mes amis!

ATTENTION

La boulangerie de Laval-St-Roman (gard), sera fermée du 20 au 30 août. Un comité de sauvegarde des mangeurs de pains du village de Laval-St-Roman (gard) vient d'être créé. La première réunion aura lieu le 19 août, chez Marcel. Au programme: Comment faire son pain soi-même avec pas grand chose et de grosses mains velues d'agriculteur.





Les graphismes d'Hero Quest ne sont pas très colorés, c'est vrai. Mais par contre ils sont très mignons, les sprites et les décors, de plus le jeu est vraiment très réussi. Vous dirigez, donc, une équipée de quatre personnages, un barbare, un magicien, un nain et un elfe, qui auront pour but, au cours des quatorze quêtes disponibles sur la disquette, de lutter contre le chaos, tout en s'enrichissant un maximum. Chaque personnage a ses caractéristiques propres: rapidité de déplacement, points de corps, points d'esprit. Hero Quest étant tiré d'un jeu de plateau, il en a gardé l'esprit et le fonctionnement: on lance les dés pour les déplacements des joueurs, et, sur l'écran, à l'aide d'un curseur, on indique les déplacements du personnage, case par case. Une fois que les quatre personnages ont agi, c'est au tour de l'ordinateur, et donc de vos ennemis d'agir. Pendant votre tour vous pouvez donc vous déplacer, combattre, en indiquant sur une carte quel personnage vous voulez attaquer, ou chercher un trésor, un piège ou un passage dans la pièce où vous êtes.

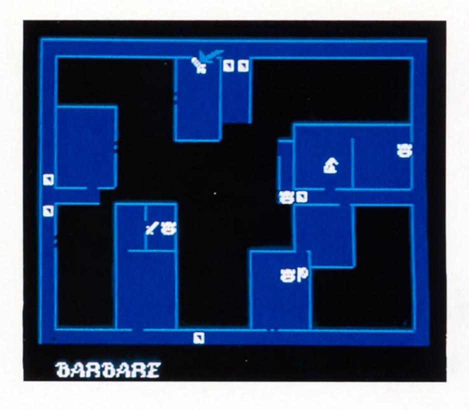
Il est possible de créer ses personnages, de sauver une partie, et donc de la recharger. A tout moment du jeu, vous pouvez consulter une carte du niveau où vous êtes qui, fort logiquement, n'affichera que les endroits que vous avez exploré.

Hero Quest est donc un très bon jeu à conseiller, mais attention, n'attendez pas de l'action rapide et des bastons de tous les côtés, c'est un jeu de rôle/aventure.

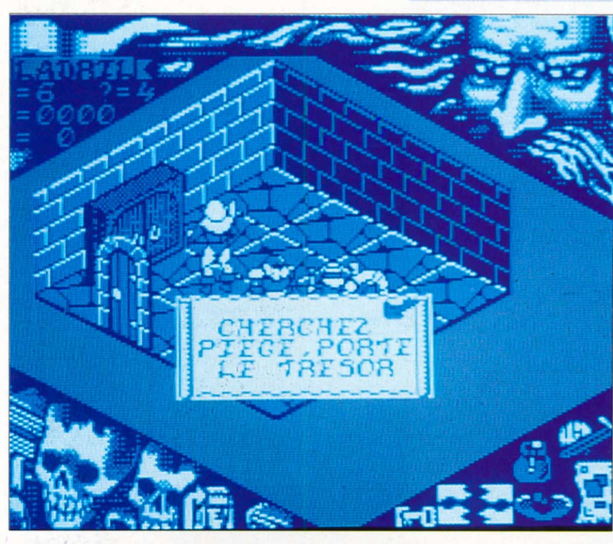
GRAPHISME	16	SON	13
INTERET	18	MANIABILITE	17

92%

Disponible sur AMIGA, CPC.



Voici un exemple de plan de niveau tracé directement par l'ordinateur et consultable à tout moment. Les portes, vos personnages, et vos ennemis y sont indiqués. C'est sur cette même carte que vous indiquez, en les pointant, quel caractère vous voulez combattre.

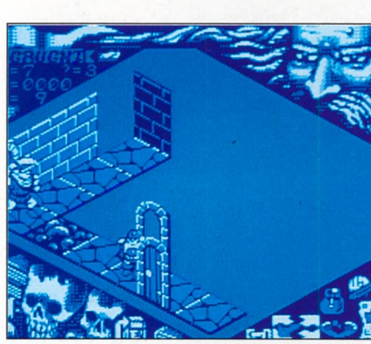
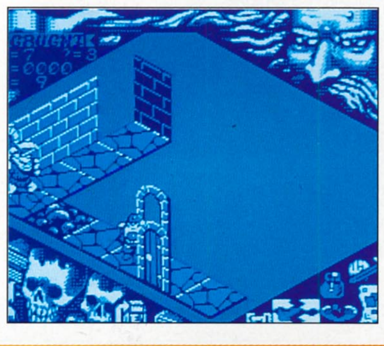


Il est possible, pendant son tour de jeu, de fouiller un lieu. Mais il faut indiquer ce que l'on cherche: un piège, un trésor ou une porte cachée.

Acte 1, scène 2

Quelques heures plus tard, dans une autre grotte, sombre et humide. Nos quatre héros sont au centre, des cadavres jonchent le sol tout autour d'eux.

Le magicien (*un crâne dégoulinant de sang dans la main droite*) : Ça fait du bien, je ne connais rien de mieux qu'un bon petit massacre pour se mettre en forme.
L'elfe (*tout pâle*) : Excusez-moi, je... (*Il se lève et va gerber dans un coin*). Gueubuargl! (*Il revient s'asseoir parmi les autres, encore plus pâle, transparent.*) C'est cette odeur... je... je... ça m'importune...
Le nain: Qui s'occupe de dépouiller les cadavres, histoire de récupérer quelques pièces d'or ? Je veux bien me charger de l'examen des murs, histoire de vérifier qu'il n'y ait pas une petite porte cachée dans l'coin.
Le magicien : Laisse-moi rire ! T'as jamais été foutu de trouver le moindre truc caché, couillon de nain. Occupe-toi plutôt des cadavres toi-même, c'est plus à ta hauteur. Ha ! Ha ! Ha ! Ha ! (*rire gras*).
Le barbare (*se levant d'un bond*) : Chuuutt... J'entends du bruit... Des pas... tout plein de pas... Des tas de pas... (*entrent deux orcs, armés jusqu'au crocs*)
Les orcs : Groumpfe!
Le barbare : Massacrons-les!
(*entrent une bonne cinquantaine d'autres orcs*).
Les orcs : Groumpfe! Groumpfe!
Le magicien : Parlementons...





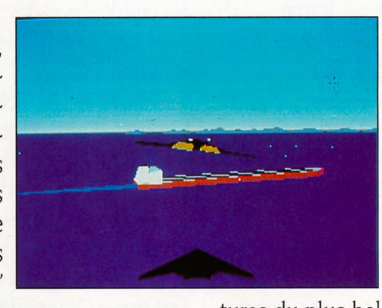
F 117 A

Nouveaux appareils, nouveaux logiciel ?

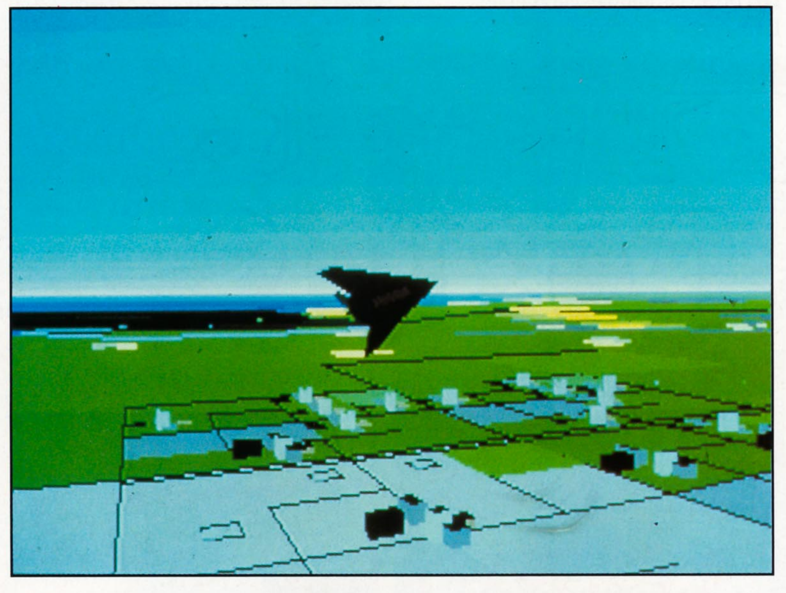
Microprose tient tout juste ses promesses.

Après le succès (mérité) de F19, Microprose nous propose de piloter l'avion le plus secret du monde. On retrouve donc le bureau de la base d'où il est possible de choisir différentes options: pilotes, sur le tableau de présence, territoires de combat, hangar, etc.

Le territoire, justement, a considérablement évolué. On peut maintenant voler dans pratiquement tous les coins du monde puisqu'en plus des zones "normales" (USA, Europe centrale, etc.), il est possible de remplir des missions au Panama, en Colombie, au nord du Japon et au pays d'Orouk, de Gilgamesh et D'Ishtar, depuis peu cible préférée des avions de combats, réels ou micros, plus connue sous le nom d'Irak. Mieux encore, un générateur de territoire permet de créer un espace aérien. On notera aussi que les décors sont soignés et qu'ils dispose en général de nombreux objets 3D, tels que ponts, aéroports, routes et diverses superstructures du plus bel effet visuel mais redoutables pour la vitesse.



Autant l'avouer tout de go, le logiciel est une remise à jour de F19, lui même remise à jour de F15. Problème, il y a beaucoup plus de progrès entre le 15 et le 19 qu'entre le 19 et le 117. Mystère des progressions arithmétiques (voir fiche technique). On trouve cependant de très bonnes idées dans le logiciel. Par exemple, il est possible de visualiser après coup une mission mais surtout, de le reprendre en route. Très pratique pour affiner sa technique de pilotage. Autre grande innovation, un générateur de mission permet de se battre contre des adversaires réagissant quasi-intelligement, et non plus de façon automatique.



testé sur* PC *par Moulinex

Incontestablement, c'est très beau. Hélas, cette beauté se fait au détriment de la vitesse, aussi, à quoi bon piloter l'avion le plus moderne du monde si c'est pour le voir avancer par à-coups sur 286. Oh, bien sûr, on peut enlever quelques niveaux de détails et les choses reviennent à la normale mais à quoi bon utiliser un logiciel ayant un fort potentiel graphique si c'est pour le brider ? Hélas pour Microprose, le nouveau Chuck Yeager est aussi beau et plus rapide. Reste l'attrait de piloter un F117 mais franchement, à part ce qui est écrit sur la boîte et la disposition des instruments de bord...

C'est dommage, pour une fois qu'un éditeur modélise un objet ressemblant déjà dans la réalité à une vue 3D non surfacée, on aurait pu croire que la vitesse s'en ressentirait.

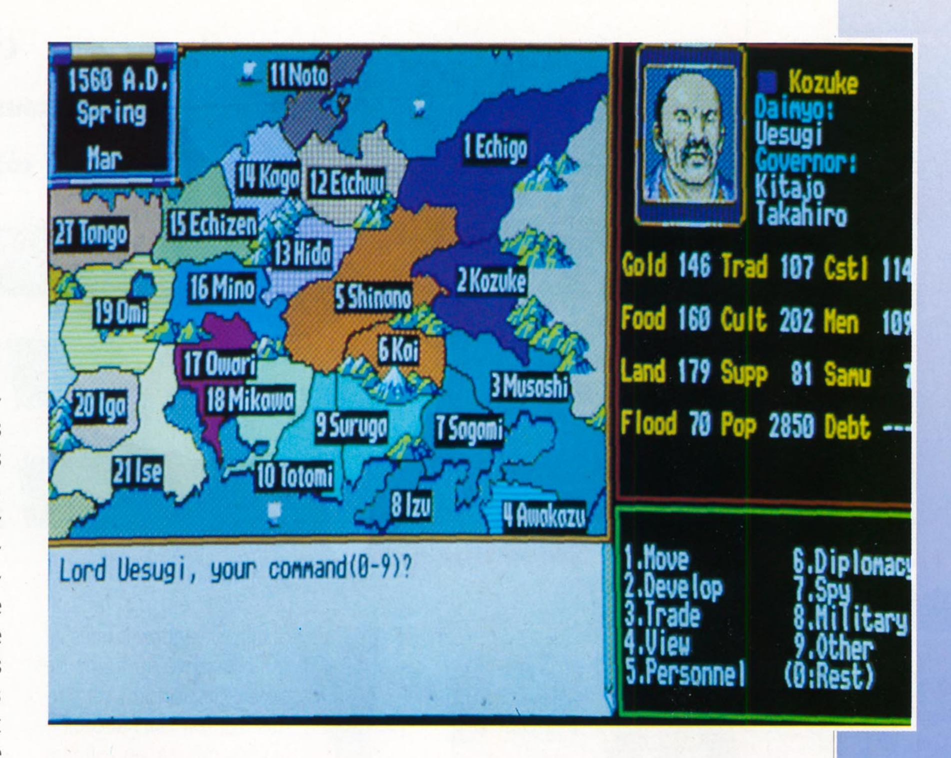
Pour le reste, il faut noter que la bande son est superbe. Sachez aussi que l'on peut piloter au clavier et à la souris.

GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	15	89%
ANIMATION	13	DIFFICULTE	15	

Taille : 3 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : - .

tests

Toujours aussi intégristes, les programmeurs de Koei. Infogrames fait de bons jeux mais importe de curieuses choses.



Nous voici au Japon au milieu du 16ème siècle. Vous dirigez un ou plusieurs personnages (Samouraïs, Daimyo) pouvant eux-mêmes enrôler des mercenaires (Rônins, sortes de Samuraïs free-lance), lever l'impôt, lever des armées, relever le pays (du soleil levant). Il faut dire que le premier scénario des deux proposés (Warlord Rivalry) plonge le joueur dans un Japon médiéval chaotique à souhait où chaque seigneur tente d'unifier le pays dans son coin. Le second scénario, qui donne son nom au jeu, vous permet de commencer la partie lorsque le seigneur Nobunaga occupe déjà la moitié de l'île. En ce qui concerne les options, on peut dire qu'on a le choix: le jeu, séparé en deux parties, permet d'intervenir de façon diplomatique et

NOBUNAGA'S AMBITION II



militaire. En dépit de défauts techniques (voir fiche éponyme), cette première partie est fort intéressante: il est possible de faire des alliances par mariages, d'envoyer des espions, de corrompre, d'assassiner, bref, de jouer la carte de la diplomatie à fond. En plus des péripéties découlant de vos actions, le programme gère des événements en cours de partie: impôts, vieillissement des hommes (toujours au mois de mars, pourquoi?), collecte de nourriture. De plus, des événements aléatoires se produisent tels que typhons, disettes, révoltes paysannes, etc.

Bref, voilà un logiciel qui pourrait être absolument passionnant s'il était muni d'une interface utilisateur digne de ce nom.

testé sur  **PC par Moulinex**

Il y a quelques mois, donc (numéro 13 pour être précis), je vous disais tout le mal que je pensais des wargamers intégristes persuadés qu'il suffit qu'un jeu soit moche pour qu'il devienne sérieux et laissent aux rigolos le minable plaisir d'utiliser un logiciel beau et bien conçu. Racine, qui ne jouait pourtant pas aux wargames, enfin à ma connaissance, disait qu'à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. Ben avec les logiciels Koei, c'est pareil: ça doit être vachement valorisant de réussir à utiliser un truc aussi mal fichu.

En ce qui concerne l'évolution des machines, le PC fournit un exemple parfait: à l'origine pas du tout, mais alors pas du tout du tout conçu pour le jeu, cette machine, depuis qu'elle est équipée du VGA, d'interfaces joystick ainsi que d'une souris (et accessoirement d'une carte sonore), est LE standard qui monte. Manque de pot, ce wargame n'utilise aucune des caractéristiques susmentionnées. Graphisme moyen, son inexistant (beeeep!) et interface utilisateur par clavier. A la limite, une reconnaissance de touches eût été acceptable mais dans le mode "diplomatie", il faut faire Return après chaque ordre. Pire, refaire Return (Are you sure:Y/N) pour valider. Curieusement, en mode combat, on ne valide pas.

Une fois de plus, j'ai confusément envie de vous parler de l'éditeur Impressions qui, sans sacrifier la partie wargame à la présentation, réussit où Koei échoue: à savoir en programmant des wargames intéressants ET pratiques ET beaux.

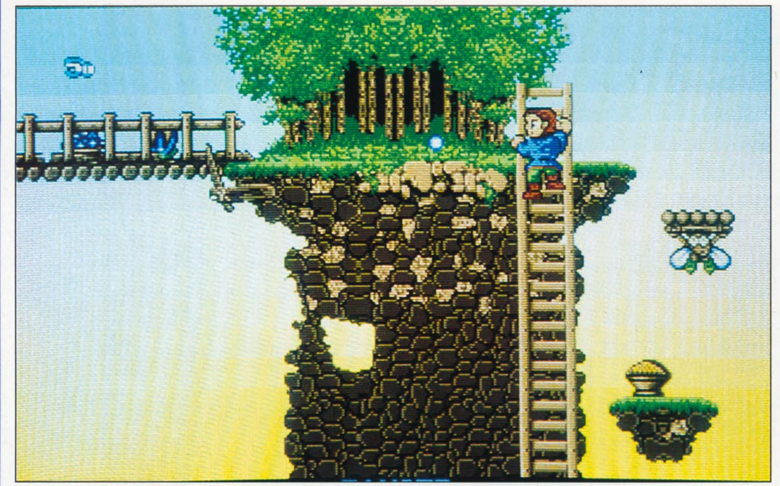
GRAPHISME EGA	18	SON PC	0	75%
ANIMATION	-	DIFFICULTE	16	
TAILLE	1 Mo	Disponible sur PC. Notice VF : 10		

ATTENTION

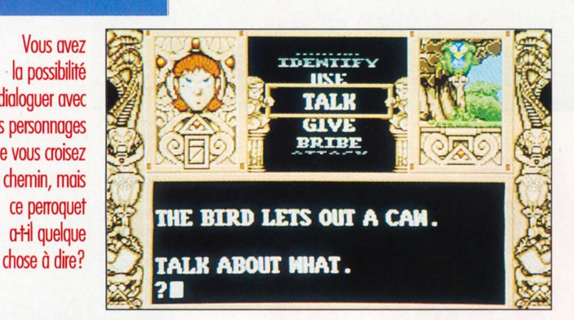
La note du test California commençant par ATTENTION comporte une erreur. Il faut lire: Attention, y a pas qu'Icare à s'être planté...

C'est un elfe qui nous arrive de l'autre côté de l'océan.

ELF



Elf est un jeu complet: il faut sauter, combattre... et trouver la solution de toutes sortes de problèmes.

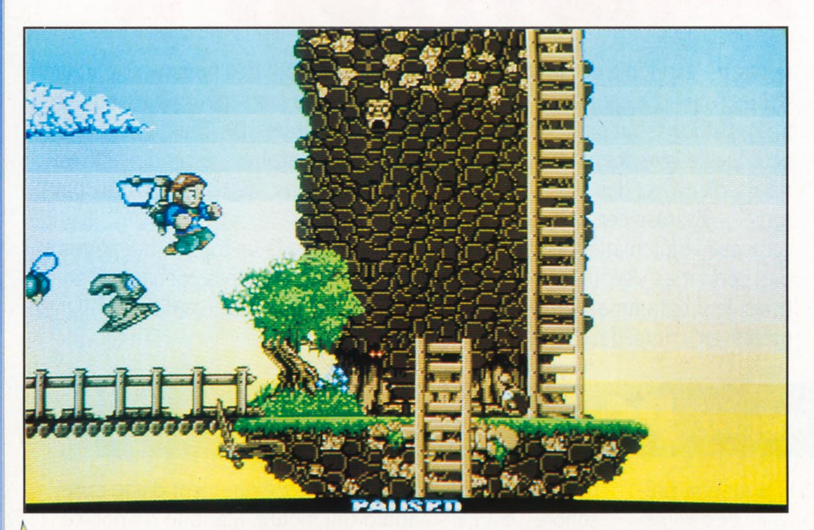


Vous avez la possibilité de dialoguer avec les personnages que vous croisez en chemin, mais ce perroquet a-t-il quelque chose à dire?

Vous ne devinerez jamais ce qui est arrivé au héros de ce jeu: un sorcier s'est permis d'enlever sa fiancée! Je le crois pas, ça, en voila un scénario qu'il est original, c'est à se demander comment des scénaristes arrivent à trouver de nouvelles idées aussi géniales. Bon, trêve de sarcasmes, on ne va pas bouder un bon jeu pour ça, d'autant plus que plus personne ne prend plus le temps de lire ce type d'histoire foireuse. Qu'importe le scénario pourvu qu'on ait l'ivresse (du jeu). Mais revenons à notre elfe qui va devoir traverser huit régions infestées de créatures agressives avant de récupérer sa meuf. Et bien sûr, l'affaire se terminera par une sérieuse baston avec le ravisseur.

Notre elfe est un peu sorcier lui aussi, puisqu'il utilise une bague magique qui lui permet de tirer sur ses ennemis et il pourra augmenter la puissance de cette arme en achetant des sorts de plus en plus puissants chez les marchands qu'il rencontre tout au long de son exploration. Il peut également se procurer d'autres sorts qui le transformeront en héros invincible ou en loup, ce qui lui permet de résister aux chutes les plus rudes.

D'autre part, vous pourrez également acheter un drôle d'appareil bizarroïde qui vous permettra de voler dans les airs. Tout cela n'est pas vraiment nouveau, mais ce qui l'est plus c'est que notre héros peut parler à certains personnages qu'il rencontre au fur et à mesure de sa progression. Bien entendu, les dialogues sont très limités, mais c'est quand même une possibilité intéressante.



Il vous sera beaucoup plus facile de progresser une fois que vous aurez acheté cet appareil qui vous permet de voler.

MEGASTAR joystick

testé sur ST par Alain Huyghues-Lacour

Pour une fois, Ocean renonce aux conversions d'arcade et aux licences de films pour nous offrir une création originale. Mais, qui irait s'en plaindre? car ce jeu d'arcade/aventure est une réussite. L'action est prenante et le jeu est si vaste que l'on n'est pas près d'en voir la fin. Mais fort heureusement, il est possible de sauvegarder une partie, sinon il serait quasiment impossible de terminer le jeu. De plus, la réalisation est soignée, avec des graphismes très agréables. On peut seulement regretter que le jeu se déroule avec des sauts d'écran plutôt qu'en scrolling, mais il faut reconnaître que cela n'est pas gênant au niveau de l'action. En revanche, on appréciera que tous les textes à l'écran soient traduits en français. Elf est un programme qui présente un bon équilibre entre action et aventure, avis aux amateurs.

GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	16	MANIABILITE	17

91%

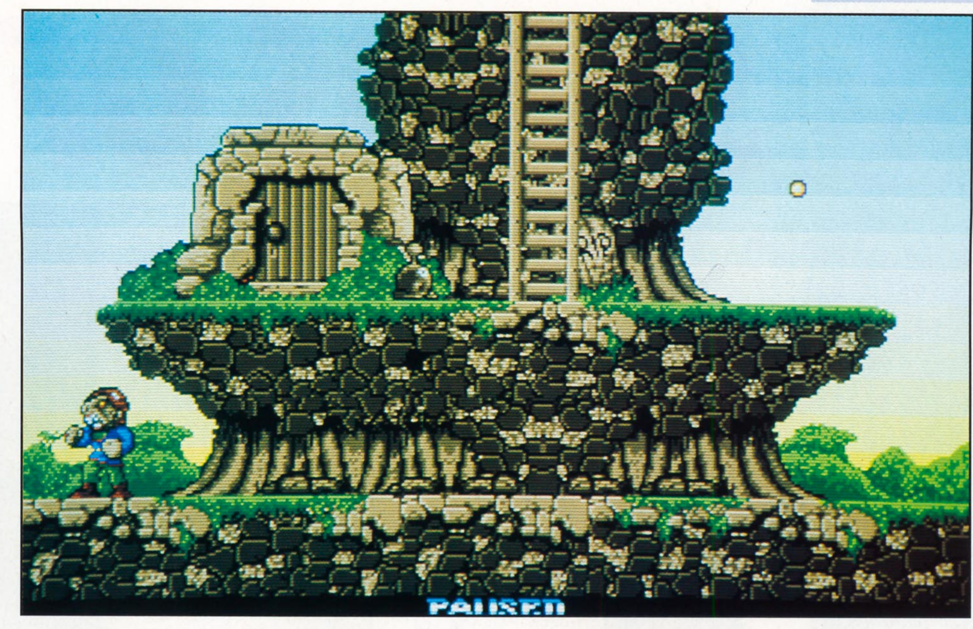
Disponible surST.

tests

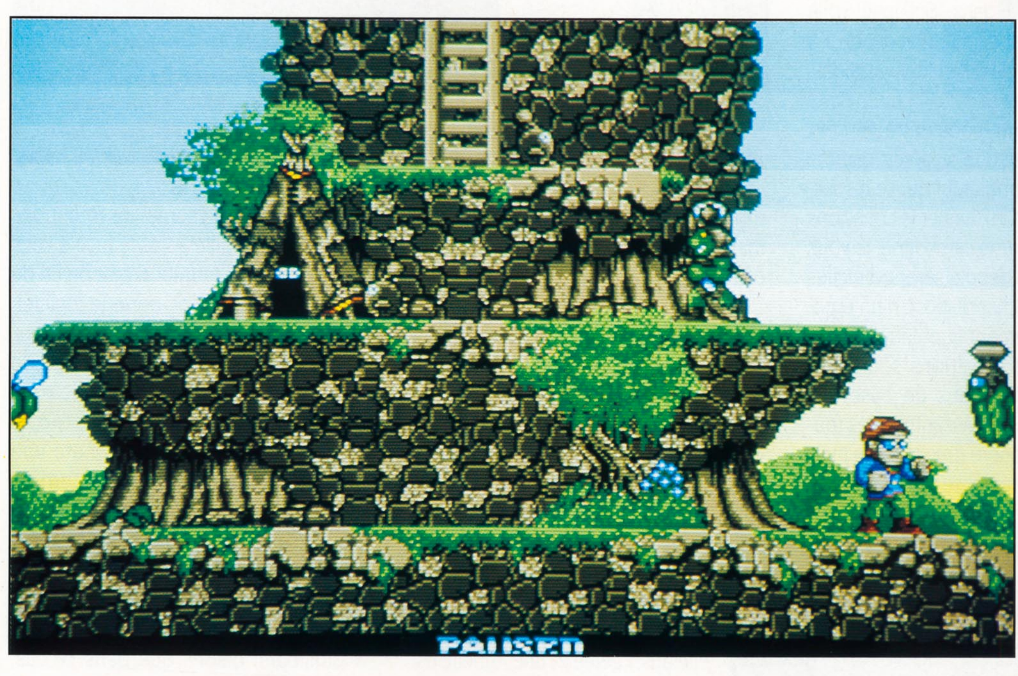
Si l'action joue un rôle très important dans le jeu (qu'il faille sauter avec beaucoup de précision d'une plateforme à l'autre ou bien abattre des ennemis aussi rapides qu'agressifs), on ne progresse vraiment que si l'on parvient à résoudre de nombreux problèmes. Certaines solutions sont évidentes, tandis que d'autres vous prendront la tête un bon moment et il faudra récolter des indices pour en venir à bout.



Bonjour Mr le marchand, donnez moi quelques potions et cinq litres de pommes de terre.



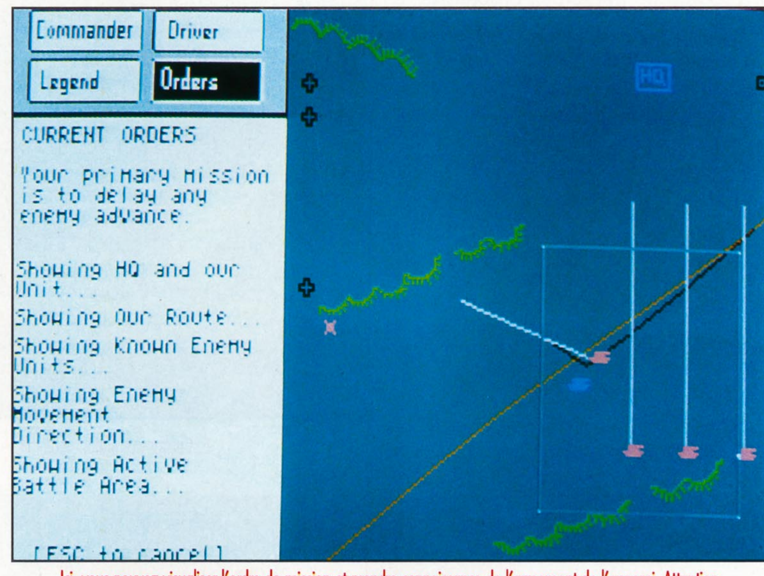
Cette transformation vous fait vraiment une sale gueule, mais vous êtes bien plus résistant qu'avant.



Une fois transformé en héros, les tirs ennemis ne peuvent plus vous blesser.

SANDS OF FIRE

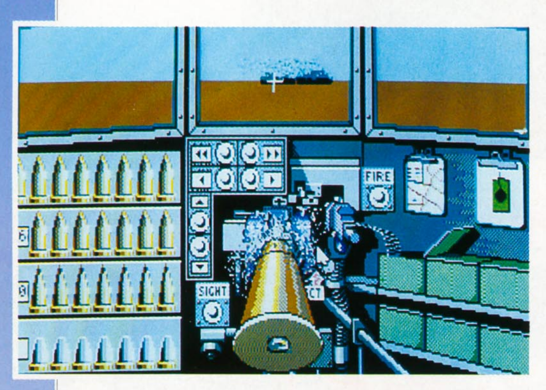
Histoire de vous rappeler les vacances défuntes, Three-Sixty vous transporte dans les années quarante vers Tobrouk. Belle plage.



Ici, vous pouvez visualiser l'ordre de mission et prendre connaissance de l'armement de l'ennemi. Attention, les informations que l'on vous donne sont probablement incomplètes, tout dépend de la compétence des services de renseignement. Parfois, on croit attaquer un bête convoi de munitions et on se retrouve contre une division de Panzers.

Mélangeant agréablement stratégie et adresse, Sands of Fire (SOF comme dans "Sofkipeu! voilà Rommel") permet de commander de 1 à 5 chars au cours de différentes missions. Bon plan, afin de se faire la main sans trop de risque, un mode entraînement est présent. Il faut dire qu'après, comme dans tout bon simulateur qui se respecte, SOF permet d'enchaîner les missions afin de disputer une campagne. Je vous garantis que les débuts seront difficiles d'autant que le char dispose d'un équipement relativement sophistiqué: plusieurs types de munitions sont utilisables allant de l'obus de base aux charges creuses en passant par les munitions au phosphore (très jolies la nuit) et la simple mitrailleuse pour les cibles molles (des types comme vous et moi mais par malchance habillés d'une autre couleur).

Tout commence par le choix du nombre de chars que vous allez diriger. Bon, le plus simple est de commencer avec un seul engin. Eh oui, contrairement à un wargame, il va falloir que vous pilotiez: on avance, on recule, on tourne. De même, la tourelle dispose de commandes pratiques et progressives: on peut tourner le canon rapidement ou plus finement. Yep! Les experts en balistique seront aux anges puisque la hausse est elle aussi gérée et une jumelle est utilisable. Comme dans un vrai char, il faut aussi charger les munitions et éjecter la douille après le tir. Ne vous trompez pas de munitions car en fin de mission, l'état-major, enfin le logiciel, plutôt, évalue la façon dont vous avez choisi les obus en fonction du type de cible. Vous allez me dire, allez, je vous connais comme si je vous avais tricoté (et des fois, je pense avoir sauté une maille) que ça doit être terrible lorsqu'on doit piloter 5 engins à la fois. Heureusement, il est possible de rouler en "automatique" pendant qu'on s'occupe d'un autre engin. C'est du reste assez logique puisque les chars se conduisent à plusieurs; disons que dans ce cas, vous avez laissé des instructions au(x) pilote(s). Pratique, on peut leur demander de se verrouiller sur une cible. Mieux encore, on peut ne verrouiller que le canon. En réalité, ce dispositif n'existe que sur les chars modernes mais qu'importe, c'est bien pratique.



Pensez bien à éjecter les douilles vides avant d'essayer de recharger et ne gaspillez pas les munitions, le logiciel gère également les convois alliés. Au fin fond du désert, le réapprovisionement sera plus long.

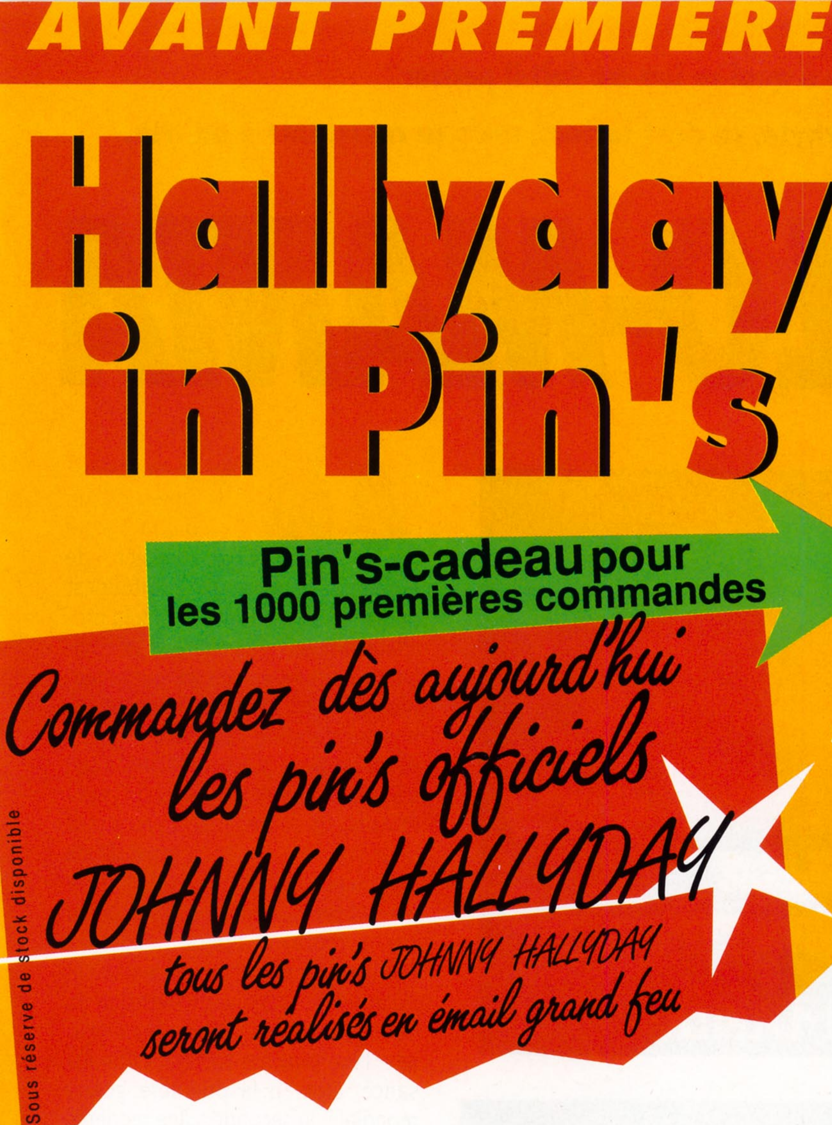
testé sur PC par Moulinex

Epoustiflant, c'est ce que je pense de la partie son de ce logiciel. En effet, la carte Adlib est ici utilisée avec des digitalisations. Le bruit des chenilles, les explosions, tout est là, y compris des voix digitalisées. Superbe. En revanche, le graphisme est un peu hybride, oscillant entre sprites et objets 3D (2D 1/2, plutôt). Et quand je parle d'oscillation, c'est pas un hasard; ça tremblote un peu. En ce qui concerne les commandes, les amateurs de jeux tordus seront contents: une cinquantaine de touches du clavier sont utilisables (normal, shift et Ctrl). Heureusement, on peut se sortir d'affaire en utilisant la souris.



GRAPHISME VGA 14 — SON ADLIB 18
ANIMATION 15 — DIFFICULTE 14
89%
TAILLE : 1Mo — Disponible sur PC. Notice VF : non

tests





Sous réserve de stock disponible

A

B

C 

D

E 

F 

G 

H 

I 

J 

K 

L 

EDITO 42 89 16 03

SOUSCRIPTION POUR LIVRAISON DEBUT SEPTEMBRE

REF	PRIX	QUANTITE	TOTAL
A	29F		
B	29F		
C	29F		
D	29F		
E	29F		
F	29F		
G	29F		
H	29F		
I	29F		
J	29F		
K	29F		
L	29F		

Frais de port + 25F. R. TOTAL

NOM:.................................... PRENOM:....................................

ADRESSE:.. CODE POSTAL ....

PAIEMENT: ☐ CCP ☐ CB nº.................... VILLE....................................

☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE SIGNATURE

Date de Validité.................... (pour les mineurs, personne autorisée)

Envoyez votre règlement à l'ordre de SEDICOM BP 27 75362 PARIS CEDEX 08

Offre spéciale n°1

3 pin's au choix+1pin's surprise

80F (+25F. R. de port)

Votre sélection: ☐ ☐ ☐



La série complète de 12 pin's

+2 pin's surprises

299F (+25F. R. de port) ☐

Mais à quoi ce jeu me fait-il penser?

C'est un logiciel de Starbyte, ça c'est certain, mais ça ressemble à un truc.

MEGA-LO-MANIA

Lorsqu'on passe le curseur sur les icônes situées le long à gauche de l'écran, une fenêtre expliquant à quoi sert l'icône en question s'affiche. C'est un peu le contraire de la philosophie habituelle puisque le propre d'un pictogramme est de représenter graphiquement une idée ou une fonction. A part ce doublons, les commandes sont claires.







AH ! ça me revient, ce jeu est un pompage complet de Populous. Je pense que l'éditeur est persuadé du contraire et que la prochaine fois qu'il me verra, il va couiner, aussi vais-je tout de suite argumenter : c'est pas un reproche, mais une constatation. Maintenant que le décor est posé, vous savez qu'il s'agit de faire croître et prospérer de petits êtres partis de rien mais prêts à tout pour évoluer. Suivant l'histoire, le jeu commence en 9500 avant J.C. (il se prenait pour un pin's) et se poursuit sur la route du temps pendant 9 époques. Au menu, ancien testament (relatant en exagérant l'invention du pin's), Rome, les Vikings, le moyen-âge, l'ère victorienne (et La Renaissance, alors?), la première guerre mondiale, la seconde, l'âge moderne et le futur.

Pour passer d'une époque à l'autre, il faut à chaque fois réussir à conquérir quatre îles. Le problème, c'est que vous n'êtes pas le seul à vouloir devenir maître du monde. Au début, vous commencez par une île composée de deux carrés, ensuite quatre, huit...

Les rouges ont un carré, vous l'autre: que le meilleur gagne.

testé sur AMIGA par Mégamolinex

Avant tout, commençons par ce qui différencie ce logiciel des autres: le son. Passons sur la musique, jolie mais sans surprise, passons sur les bruitages, pour la bonne raison qu'ils ne sont pas implémentés sur la version testée et venons-en au principal, les commentaires. Ici en effet, une voix digitalisée accompagne le joueur pendant la partie. Bon, déjà c'est assez rare, mais en plus, c'est en français. Je ne vous cacherai pas que le résultat est assez déconcertant. C'est un peu comme un dessin animé d'Astérix ou de Tintin dont les voix semblent "plaquées" sur l'image. Pour un peu, on chercherait le type caché derrière le moniteur tant le réalisme de la voix a du mal à coller avec le graphisme – superbe, certes – mais beaucoup moins réaliste que le son. Il faut dire qu'à part Explora et quelques éducatifs, il est inhabituel d'entendre une machine "s'exprimer" en un langage intelligible. Je pense en fait que ce qui paraît choquant pour le moment deviendra probablement indispensable d'ici peu.

Pour le reste, la présentation rappelle grandement Populous et c'est un peu trop. Copier un bon concept et l'affiner, c'est bien joli, mais copier le reste, c'est stupide. Ou alors, c'est que les développeurs (le directeur artistique?) ne font pas la différence entre contenu et contenant (y z'arrivent pas à dégager les structures, comme on dit).

GRAPHISME	15	SON	18
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16

94%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : -

tests

Vous allez devoir construire des armes et améliorer votre habitat pour vous reproduire. Naturellement, il faudra très vite de la matière première pour construire tout ça, aussi devrez-vous commencer à explorer les richesses du sous-sol: construire une mine. Au début, la chose consistera en un simple trou et vous ne trouverez que des matériaux sommaires. Au fil du temps, la "récolte" sera de plus en plus intéressante (et drôle): vous pourrez même tomber sur des gisements d'Araldite!

Pour gagner, vous devrez disposer d'armes performantes et aller attaquer les fiefs de l'adversaire. Attention, pour passer à l'époque suivante, il faut que tous les territoires soient occupés. Plus vous progresserez dans le temps, plus les armes seront mortelles: ça commence par des gourdins, ça finit par des bombes atomiques.

Chic alors, voilà un Populous plus profond, plus détaillé, donc beaucoup moins répétitif. Super.



ATTENTION

On pensait que Destroy était hermétique à l'humour. C'est pire, il est complètement étanche, scellé, surpressurisé. Désolé.



A chaque fois que c'est nécessaire, on doit choisir un certain nombre de personnages à une tâche précise. Par exemple, pour construire un château, plus il y aura de main-d'oeuvre, plus le boulot sera vite terminé.



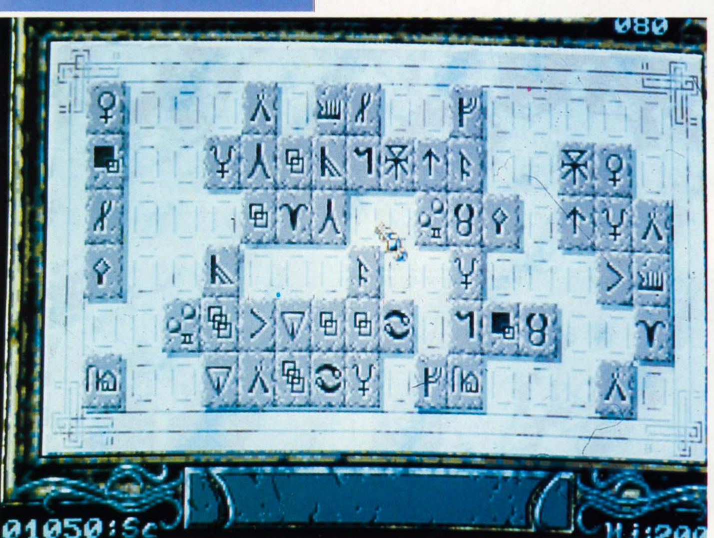
En début de partie, vous pouvez choisir la personnalité de votre leader. Ensuite, il faut assigner un certain nombre de colons par îles. Attention, vous n'avez qu'une centaine de personnes pour quatre terrains. Si vous commencer avec le maximum, la suite sera plus difficile

SARAKON

Le Mah-jong, jeu ancestral, est-il en passe de devenir un standard sur micro? Après Shanghaï, c'est Starbyte qui s'y colle.

Des pièces recouvertes de signes – ici des runes oscillant entre le cunéiforme et les idéogrammes égypto-sino-martiens – sont posées au hasard sur l'écran de jeu. Il s'agit simplement de faire des paires en cliquant sur les pièces similaires. Le cas échéant, celles-ci disparaissent de l'écran. Histoire de corser le tout, le temps est limité. Au début, tout va bien puisque les pièces peuvent être vues dans leur totalité d'un simple coup d'œil. Très vite, lorsqu'on progresse dans les 200 tableaux que compte le jeu, on assiste à un empilage. Là, vous avez le choix. Enfin vous l'aviez puisqu'en début de partie, vous pouvez choisir deux modes: un mode facile, qui permet de faire des paires quelque soit la "couche" où se trouvent les pièces et un mode difficile (l'inverse). Vous allez me dire que pour le moment, c'est comme Shanghaï. Oui, mais attendez la suite.

Parfois, une pièce se met à clignoter. Cela veut dire que vous avez 10 secondes (ou 5, ou moins, ça dépend) pour trouver sa jumelle. Le cas échéant



AMIGA

testé sur PC par Moulinex

Le graphisme, très fin, est hélas réalisé dans une palette de couleurs un peu pâle. La musique en revanche, est superbe et bonne nouvelle, on peut la couper. Eh oui, les jeux de réflexion en musique sont en général assez casse-tête.

Les commandes, clavier ou joystick sont simples. Léger défaut, la sauvegarde se fait par mots de passe (un mot de passe tous les 5 niveaux) et non pas sur disque. Attention aux têtes en l'air qui perdent les codes.

GRAPHISME VGA	14	SON ADLIB	16
ANIMATION	- -	DIFFICULTE	15
TAILLE : 0,7Mo		NOTICE VF	18



tests

testé sur ST par Moulinex

Rien à redire, graphisme et musique (avec sons digitalisés) sont sans histoire. On joue au clavier ou à la souris. Naturellement, c'est cette dernière qui est de loin l'outil le plus pratique. Dommage que la sauvegarde se fasse par code – tous les 5 niveaux – et non sur disquette.

GRAPHISME 16 SON 15
ANIMATION - - DIFFICULTE 15
NOTICE VF 18



PC



vous gagnerez 10 secondes de jeu supplémentaires. De même, quatre types de pierres apportent des bonus (Hyppocampe, Masque, Magicien et Papillon) mais là, c'est encore mieux puisque ça donne droit à 15 secondes.

Ces pierres apparaissent en plus des autres pendant le jeu mais ne clignotent pas. En fin de partie on les repère très rapidement mais au début, lorsque le tableau est occupé par la quasi-totalité des pièces, il est parfois difficile de se rendre compte qu'une nouvelle figure est apparue.

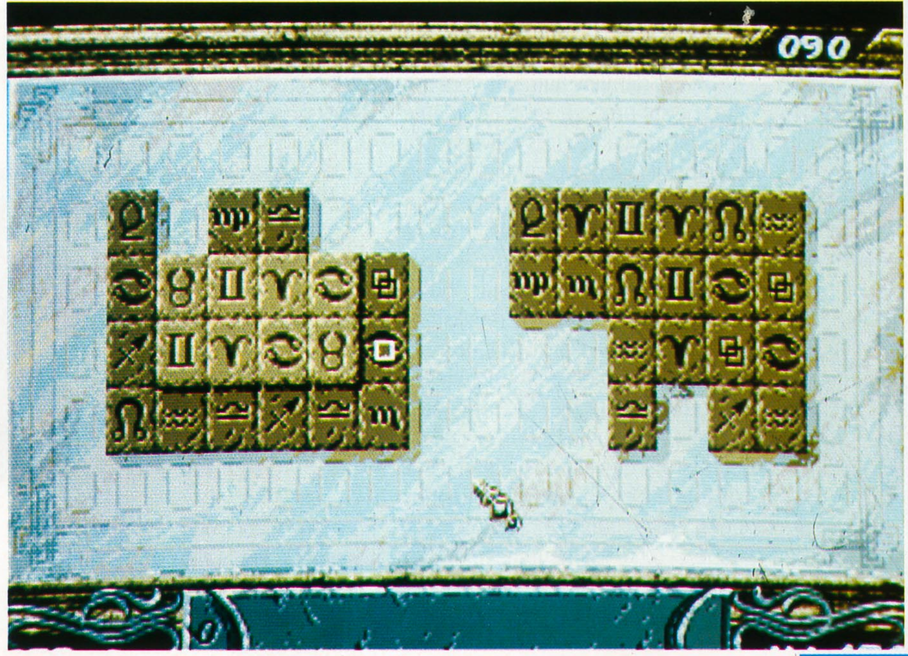
Lorsqu'un tableau est terminé rapidement, on accède au mode "prolongation". Il en existe de trois types: par exemple, au début, quatre pièces sont à l'écran. Vous faites une paire (contrairement à Shanghaï, le logiciel s'arrange toujours pour que le joueur n'arrive pas à une impasse), lorsque les deux pièces disparaissent, quatre autres arrivent, puis 8, puis. Bref, c'est très déconcertant et par là même intéressant.

Autre genre, les pièces sont retournées. En cliquant dessus, on les fait apparaître un court instant aussi faut-il bien mémoriser les positions afin de faire des paires.

Plus difficile encore, une pièce apparaît en dehors de l'écran de jeu. Vous devez cliquer à l'endroit où elle était pour la dernière fois.

Bref, voilà un jeu de réflexion et de mémoire absolument passionnant.

ST



testé sur AMIGA par Moulinex

Bravo! encore un jeu de réflexion sur Amiga, jusqu'alors un peu délaissé. La musique, digitalisée, est superbe mais n'aide pas la concentration. Heureusement, on peut la couper. En ce qui concerne le graphisme, il est clair et agréable mais les couleurs sont un peu tristounettes. On joue au clavier ou mieux, à la souris. Dommage, la sauvegarde se fait par code secret, donné tous les 5 niveaux.

GRAPHISME 15 SON 15
ANIMATION - - DIFFICULTE 15
NOTICE VF 18 Disponible sur PC, ST, AMIGA

88%

TERMINATOR II

Le film sort bientôt en france, après un carton aux USA. Voici la version Amiga de chez Ocean.



Le premier combat, pas trop difficile. Tirez-lui dessus, de loin, puis approchez progressivement pour continuer au corps à corps.

Les robots sont bientôt maîtres du monde, il ne reste qu'une poignée de résistants. L'ennui, c'est que d'après leurs calculs ces derniers humains vont poser de gros problèmes, il est même tout à fait probable qu'ils renversent la situation. Il faut donc leur filer le coup de grâce, éliminer leur chef: John Connor. Plutôt que d'essayer de le supprimer dans leur époque, les robots jugent plus simple d'aller buter l'enfant John Connor, en remontant dans le passé. Ils envoient donc la plus perfectionnée des machines à tuer qu'ils aient créé, le Terminator 1000 (T-1000 pour les intimes). Les résistants ont eu vent de ce plan, et, à leur tour, ils envoient un Terminator, pour protéger John Connor, et supprimer le T-1000. Malheureusement ils disposent de moins de moyens, et n'ont qu'un T-800, le modèle d'en dessous, à téléporter.

C'est après les deux téléportations que le jeu commence, et ça démarre fort, par un duel entre les deux terminators. Dans un hall, sur fond de distributeur de boissons, les deux robots massacreurs se foutent sur la gueule.



John à moto poursuivi par le terminator 1000, en camion. Les deux bandes de chaque côté de la route défilent en différentiel.

Le joueur contrôle le T-800 (Schwarzenegger dans le film. Non, Schwarzenegger ne contrôle pas le T-800 dans le film, non, il EST le T-800. Enfin pas vraiment, c'est pour du faux, c'est un film. Enfin. Mais je), et dispose de plusieurs coups pour faire descendre l'énergie de son ennemi à zéro: coups de pied, coups de boule, coups de poing, et même tirs au revolver. Le T-1000 lui aussi peut riposter, mais ses coups, pour l'instant ne sont pas très meurtriers. Après, si vous avez réussi à passer ce combat, vous passez aux commandes de John lui-même.

Celui-ci roule à moto, poursuivi par un énorme camion piloté par le T-1000. Il faut donc zigzaguer entre les carcasses de voitures, les tonneaux, les flaques d'eau et les rochers pour atteindre le bout du chemin où un pont coupe la route. Le camion étant trop haut il s'écrasera littéralement contre l'obstacle. Sur la route, il y a des tremplins, des bonus et des points d'énergie, il faut en ramasser un maximum. Si vous heurtez un obstacle, le camion risque de vous attraper, et de vous écraser, rien que ça.

L'étape suivante est plus basée sur la réflexion, c'est un mini casse-tête. Le T-800 tente une auto-réparation chirugico-mécanique. Sa main ayant été endommagée, il doit recâbler l'intérieur de son poignet. Dans le jeu, cela se matérialise par un puzzle que vous devez reconsituer, en bougeant les pièces pour les mettre à la bonne place. Quand vous déplacez une pièce, vous la cliquez au joystick, vous la positionnez à l'endroit désiré en passant sur d'autres cases. Toutes les cases parcourues se déplacent alors d'un cran. Le temps est bien sûr limité, mais heureusement un petit dessin vous indique le résultat final à obtenir, en bas à droite. A la fin du temps vous regagnez de l'énergie, en fonction du nombre de pièces à la bonne place. Cent pour cent d'énergie pour toutes les pièces bien placées.

Ensuite vient un nouveau combat, mais plus difficile: le T-1000 s'est encore amélioré en technique de combat, et il dispose d'un coup de boule très spécial mais très dangereux. Comme au premier combat, les visages des deux terminators sont disposés de part et d'autre de l'écran, et ils s'effacent pour laisser placer à leurs squelettes mécaniques au fur et à mesure que vous recevez des



Premier puzzle du jeu, la réparation de la main du T-800. Au fur et à mesure que vous placez les pièces au bon endroit, les doigts se mettent à bouger, c'est superbe. A la fin, si vous accomplissez la réparation totale, ils bougent tous, les uns après les autres. Les animations sont très bonnes, en plus ce sont des digits.

coups. Et c'est un nouveau puzzle, si vous réussissez, bien sûr, à battre le T-1000 une seconde fois.

Cette fois c'est son œil gauche que le T-800 doit reconstituer. Il y a toujours des petits carrés à déplacer, mais plus selon le même mode, mais selon la règle du pousse-pousse. Une case est vide, et vous déplacez à chaque fois une petit carré vers cette place vide, puis un autre carré vers cette nouvelle place vide, et ainsi de suite jusqu'à l'obtention du bon dessin. Même chose que pour la main, vous regagnez de l'énergie selon le nombre de carrés bien placés à la fin du temps imparti.



Le deuxième combat, mais cette fois le T-1000 a un nouveau coup, un coup de boule un peu... bizarre.

Nouvelle séquence d'arcade, en scrolling latéral cette fois. Le T-800 se déplace en ville, et des hommes armés, des agents de sécurité, vous tirent dessus. Ils sont postés de l'autre côté d'un mur, sur le trottoir, ou sur la route. Le terminator dispose d'un pistoler mitrailleur, il peut tirer dans toutes les directions, et peut éviter les tirs ennemis.



Le second puzzle, la réparation de l'œil. Là aussi le temps est limité.



l'avant-dernier tableau, la poursuite hélico-voiture de police. Il faut descendre l'hélico en lui tirant dessus.

Avant-dernière séquence, nouvelle scène d'arcade, encore en scrolling vertical, le T-800 sauve Sarah, la mère de John, en dérobant une voiture de police. Le T-1000 vous arrive en hélico, s'ensuit alors une poursuite dans la ville où vous devez tirer sur l'hélico, éviter les voitures des citadins et les tirs du terminator ennemi. Si vous passez cette étape, vous arriverez au combat final, contre un T-1000 encore plus dangereux, et n'ayant même plus une pseudo apparence humaine puisqu'il a l'aspect d'un squelette mécanique.



Autre séquence d'arcade, en scrolling horizontal. Les gardes vous tirent dessus, mais ne se déplacent pas.



testé sur AMIGA par Seb

Fallait s'y attendre. Presque tous les films d'action sont adaptés sur micro, alors il était logique que Terminator II, le film qui casse tout au box-office, débarque sur nos disquettes. Si les adaptations de films sont souvent médiocres, une fois n'est pas coutume, Terminator II, le jeu, est un bon soft surprise.

Graphiquement il est très soigné: les sprites sont beaux et bien animés, les décors simples mais jolis aussi, et le jeu est entièrement entrecoupé et agrémenté de scènes digitalisées et animées, tirées du film, du plus bel effet.

La musique d'intro est superbe, mais malheureusement tous les sons n'étaient pas installés dans le jeu lors du test de celui-ci. Cependant, les responsables d'Ocean nous ont promis de bons bruitages avec des digitalisations du style "ouch!".

Le jeu est rapide, aussi bien dans les combats que dans les phases de scrolling. Terminator 2 est donc un bon jeu, qui aurait pu encore gagner en qualité s'il avait été plus original.

GRAPHISME 17 SON -
ANIMATION 16 MANIABILITE 18
90%
Disponible sur AMIGA.

Après avoir été maire d'une ville, dieu, hasard ou nécessité, Interplay vous propose de devenir roi.



Tandis qu'au centre de l'image, on assiste à la construction animée de l'édifice, le côté gauche de l'écran permet d'intervenir sur la simulation. On choisit combien d'hommes on emploie et combien on les paie. Suivant l'avancement des travaux, il faudra ainsi employer différents corps de métiers et revoir les prix à la hausse afin d'éviter l'arrêt de travail d'une certaine catégorie du personnel.

CASTLES

« Qu'est cela, on Nous voudrait voir travailler de Nos royales mains ?

— Non, Sire, mais vous devez cependant indiquer à l'architecte la forme de votre future et royale demeure.

— Ah... soit. Merci, Peacellew, Nous allons y rêver.»

Castles est le premier jeu de construction de château. Un hybride de Populous et de Simcity mâtiné de Defender of the Crown en quelque sorte.

Construire un château, c'est bien joli mais encore faut-il pour cela disposer de main d'œuvre. C'est là que les choses commencent à se compliquer. C'est là aussi que le jeu devient passionnant. Nous sommes à la fin du treizième siècle au pays de Galles. A cette époque, les Vikings ne constituent plus une menace depuis des siècles, mais le royaume est encore la proie de tribus celtes venues des îles voisines (l'actuelle Angleterre et l'Irlande). Mot d'ordre: unifier.

Seulement voilà: pour être aimé des paysans, il faut les protéger. L'idéal est donc de construire un château, si possible à un endroit stratégique situé non loin d'une zone contrôlée par l'ennemi.

Problème, une telle entreprise nécessite une énorme main-d'œuvre, laquelle doit être nourrie et payée pour son labeur. Il s'agit donc d'y aller sur la pointe des pieds : les paysans, très prompts à se rebeller, ne vous aideront pas si vous ne les payez pas assez et le château ne pourra être construit. Naturellement, les adversaires en profiteront.

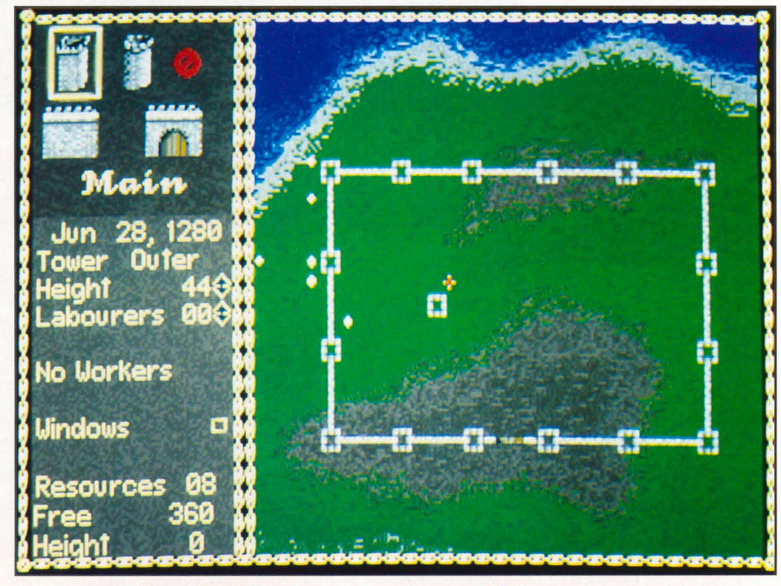
La seule façon de gagner des sous pour un monarque est de prélever un impôt, et là aussi, il va s'agir d'y aller à pas de velours puisque les mêmes paysans n'ont pas envie de payer leur propre salaire.

Heureusement, vous êtes aidé en cours de jeu par un conseiller qui saura vous indiquer comment vous sortir du pétrin.

Evidemment, vous pourrez aussi lire directement les informations concernant l'avancement des travaux dans différents menus. Bref, vous allez passer beaucoup de temps à surveiller votre personnel.

A lire la phrase précédente, on pourrait croire qu'on va passer à la fiche technique en douceur mais il n'en est rien. En fait, c'est à partir du moment où le château tient debout que le jeu devient hallucinant.

Eh oui, justement, ça va énerver les Celtes de voir un beau château si près de leur lignes. Il va donc falloir engager des hommes, archers ou fantassins, afin de le défendre. En cas d'attaque, laquelle ne manquera pas de se produire, vous pourrez troquer



Première phase, la construction : à l'aide de la souris, on pose sur le sol différents morceaux correspondant aux fondations. Reste à patienter. Truc du mois: un gros château contient plus d'hommes qu'un petit. Si vous avez les moyens, n'hésitez pas...



vos compas et équerres d'architecte contre une épée et laisser tomber le casque de chantier pour revêtir votre armure (heaume sweet heaume). A cet instant, le jeu, de "simchâteau", va évoluer vers le wargame 3D. Superbe.

A lire ce mot définitif, on pourrait croire qu'on va passer à la fiche technique en douceur mais il n'en est rien. Ce que vous ne savez pas encore, c'est que le jeu ne se limite pas à un château mais à un pays et que vous devrez construire plusieurs places fortes suivant le niveau de difficulté de la partie (entre un et huit châteaux!) et que vous n'êtes pas obligé de vous battre contre les Celtes.

En effet, le logiciel dispose également d'un mode "Fantasy" qui permet de se retrouver dans un royaume magique. Il faudra alors combattre ogres, sidhes (ce sont des fées irlandaises, monsieur le traducteur, dont l'étymologie vient de Tuath, soit clan) (NDLR: puisqu'on est dans l'étymologie, Tuath ne viendrait-il pas de Tauth, qui est le dieu égyptien du langage et de l'écriture?), dragons et magiciens.

Moment important pour la survie du royaume, on dispose ses hommes dans le fort. Si vous n'avez pas eu les moyens de construire des tours rondes, prévoyez de nombreux hommes pour lancer de l'huile bouillante. Une tour avec des coins, c'est plus difficile à protéger. Pendant le combat, le logiciel se débrouille tout seul. Le résultat dépend des forces en présence et de la façon dont vos hommes sont postés.

Autre particularité, le joueur devra aussi prendre des décisions d'ordre stratégique si l'option "messenger" est active. Cette dernière permet en effet de recevoir en cours de partie des informations concernant le royaume: le duc de machin réclame telle somme pour protéger son Duché, doit-on lui donner ? Sir Bidule a perdu une centaine d'homme à la frontière nord, on le remplace? On lui envoie des sous? Des renforts?

En cours de construction, il arrive parfois que des pans de murs s'écroulent, que des rats mangent la nourriture, signe d'un hiver à venir particulièrement rigoureux.

Un hiver? Ben oui, le logiciel gère aussi les saisons et croyez que pour prélever des taxes, mieux vaut s'y prendre après la récolte.

Bref, voilà un jeu absolument extraordinaire.

A lire la phrase précédente, on pourrait croire qu'on va passer à la fiche technique en douceur. C'est exact.



Allons bon, que Nous veut-on encore, mon bon Peacellew ?
— Sire, le peuple n'a pas de pain.
— Qu'il mange des scones ou du pudding !



testé sur PC par Moulinex

Bien que les illustrations des inter-écrans soient assez inégales, l'ensemble du graphisme est superbe. Même remarque pour les sons Adlib. Dommage qu'il n'y ait pas plus de bruitages et moins de musique mais bon, pas de quoi brûler un hérétique pour autant. Sur un 286, les animations sont parfois un peu lentes et assez curieusement, le programme semble par moment s'arrêter pour "réfléchir". A part ça, rien à signaler: si la souris reste l'accessoire le plus pratique, il est toutefois possible d'utiliser un joystick ou le clavier. A noter que le logiciel ne dispose pas de programme INSTALL. Les possesseurs de disque dur devront donc copier leurs fichiers à la main.

GRAPHISME VGA	17	SON ADLIB	16	92%
ANIMATION	14	DIFFICULTE	16	

Taille : 1,5 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : 10.

Alors comme ça, Epyx bouge encore. Oui, on peut même dire que ca bouge bien.

CALIFORNIA GAMES II

Prenez quelques plages de sable fin, ajoutez des minettes dorées à point, des teenagers attardés mais sportifs. Saupoudrez de quelques pincées de soleil et laissez reposer au bord de l'eau. Non, il ne s'agit pas d'une partouze en plein air. Si vous souhaitez draguer, commencez par vous faire des muscles: nous sommes en Californie, celle des vidéo-clips et des jeunes américains ayant l'air d'être toujours en vacances.

Dans ce deuxième volet de California Games, vous allez devoir disputer diverses compétitions, certaines classiques, d'autres complètement déglinguées.

Comme dans les précédents Machins Games de la série, il est possible de commencer par s'entraîner avant de passer aux choses sérieuses.

Les épreuves, au nombre de cinq, sont assez inégales.

Ça commence par de l'aile delta d'un genre particulier: parti d'une falaise, vous devez, en moins de deux minutes, atteindre 3 cibles flottantes en larguant dessus des ballons remplis d'eau, puis, en bénéficiant des courants ascendants, atterrir sur la falaise.

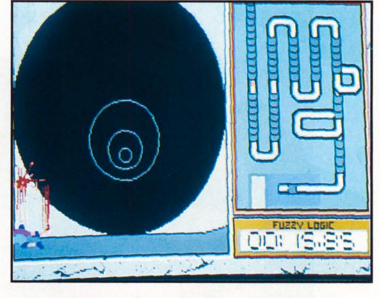
Ensuite, aux commandes d'un scooter des mers, il faut parcourir un circuit balisé par des bouées. Cette épreuve est de loin la plus moche et la plus mal réalisée: gestion de sprites approximative, effets de perspective bizarroïdes. Beurk!

La suite, en revanche (façon de parler puisqu'en mode entraînement, il est possible de choisir l'ordre), l'épreuve suivante, donc, est extraordinaire: le skateboard. Pas le sport gentillet que l'on fait en France. Non, c'est de véritable skate qu'il s'agit. Du reste, l'écran de présentation de l'épreuve nous met tout de suite dans l'ambiance. Un terrain vague, une palissade et des murs en béton couverts de tags. L'épreuve, qui consiste à parcourir un circuit en goulet est agrémentée de gags (voir photo).

On continue joyeusement avec le body boarding (surf à plat-ventre). Là aussi, l'humour est au rendez-vous. Outre qu'il faut éviter les baigneurs et poteaux divers placés sur le parcours, on finit en général drossé sur la plage.



C'est ici que vous pouvez choisir les épreuves. Le curseur est en fait la mouette que l'on peut faire voleter d'un personnage à l'autre.



En Californie, il existe de véritables gangs de skateborders prêts à tout pour épater la bande adverse. En général, ces coups d'éclats finissent mal.

Rien que pour voir l'air ébahi des minettes et du bellâtre qui font bronzette lorsque vous arrivez sur le rivage dans un flot d'écume, ça vaut le déplacement.

Enfin, la dernière épreuve, la plus délirante, est du skate sur montagne.

Vous devez d'abord piloter un hélico afin de larguer le surfeur fou (pas trop haut sinon il dévale la pente en rebondissant), puis, descendre en slalommant entre les pierres et les plaques de gazon, la Californie, comme on s'en doute, n'étant pas spécialement réputée pour ses pistes de ski.

Lorsque vous vous serez suffisamment entraîné, vous pourrez disputer ces épreuves les unes à la suite des autres, seul ou contre des adversaires (petite sœur, cousin, fils du voisin. Enfin qui vous voulez, quoi).



A mi-pente, lors de l'épreuve de surf sur neige (ou de mono-ski très large si vous préférez), vous devez, en temps limité, réaliser quelques figures dans un couloir de glace. Après, ça repart de plus belle.

Là par exemple,
c'est même fini tout court et définitivement.

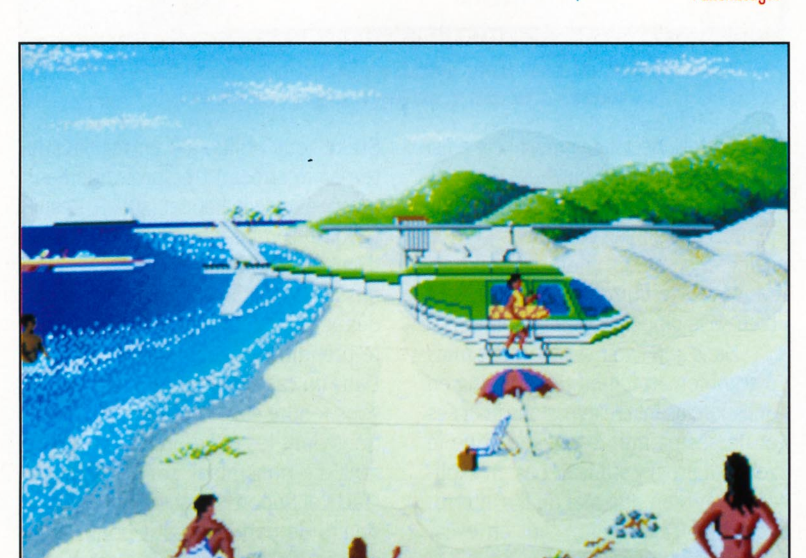




Attention, y a pas qu'Icare qui s'est planté avec ce genre d'engin.

Tant que le majestueux rouleau vous porte, c'est la frime mais attention à l'atterrissage!







ATTENTION

Y a pas qu'Icare qui s'est planté dans ce genre d'engin.

testé sur  **PC par Moulinex**



Seul le menu permettant de passer d'une épreuve à l'autre est en VGA, le reste, sympathique au demeurant, ressemble à de l'EGA. En fait, il est probable que les programmeurs aient été obligés de limiter la palette de couleurs pour que le logiciel soit rapide. Justement, les animations sont plutôt réussies pour du PC.

Le son, lui (à condition qu'on dispose de la sempiternelle carte Adlib) est excellent. En ce qui concerne les commandes, il est à noter qu'à tout moment, il est possible de reconfigurer le joystick si celui-ci ne répond pas correctement. Le cas échéant, on peut également jouer au clavier.

GRAPHISME EGA	**16**	**SON ADLIB**	**16**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**NC**
TAILLE	**1 Mo**		



Disponible sur PC. Notice VF : non

GUNSHIP 2000

Tout vient à point à qui sait attendre et même plus que ça. Microprose nous offre huit hélicos d'un coup!



Tous les inter-écrans sont animés. Ici, vous choisissez votre pilote, le territoire (Europe ou pays du Golfe) et le mode de jeu: missions, entraînement, campagne complète, etc.).

Eh bien le voilà, et le résultat dépasse nos espérances les plus folles. Avant de décoller, commençons par faire le tour de la base. Comme c'est le cas habituellement dans les simulations de vol, il faut tout d'abord choisir un pilote dans le tableau d'affichage. Tant que vous ne vous serez pas crashé, il vous permettra d'enchaîner glorieusement les missions, montant de grade à chaque réussite. Méfiez-vous cependant, si vous ne vous montrez pas à la hauteur (800 pieds!), l'état-major sera sans pitié.

Cela étant fait, il est temps de choisir le territoire sur lequel vous allez opérer. Au choix, Europe ou Pays du Golfe. Y z'ont des parts chez un tour-opérator Saoudien ou quoi, chez Microprose?



Ce tableau de commande permet de configurer le logiciel: difficulté des missions, écrasement au sol ou non, incidence de la météo sur le vol.

Ensuite, vous passez au bureau prendre votre ordre de mission. Là aussi, beaucoup de choix puisqu'il est possible de s'exercer (Practice), de partir seul réaliser une véritable mission (Single), de partir en escadrille (Flight) ou en campagne (Campaign), ce qui consiste à enchaîner les missions.

Soudain, tandis que je m'absorbais dans la rédaction de ce test, un cri émanant d'un des lemmings qui nous visitent parfois, déchira l'atmosphère ainsi que mes tympans: "hein?".

Pivotant d'un mouvement souple, je rétorquais avec l'à-propos qui me caractérise et qui bien des fois m'a sauvé la vie comme le lecteur veut bien se le rappeler: "hein, quoi?".

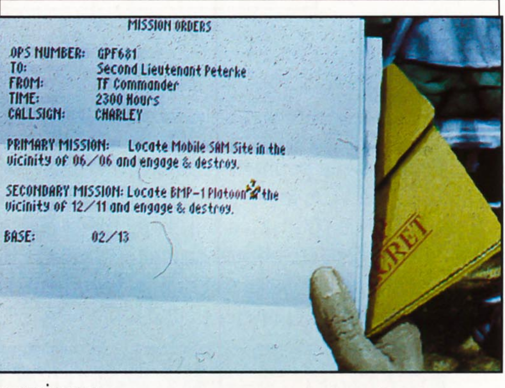
Dans son sabir si particulier mais ô combien attachant, le lemming en question, usant d'expressions imagées et de gestes mimiesques lorsque le vocabulaire n'y suffisait pas, m'expliqua tant bien que mal qu'il s'interrogeait sur l'expression "vol en escadrille". J'allais y venir.

Comme dans Wing Commander, on peut en effet, lorsque la mission le nécessite et à partir du grade d'officier, se faire accompagner de plusieurs appareils qui pourront vous épauler en cas de coup dur. Il faut dire que les missions sont dans ce logiciel particulièrement complexes et intéressantes: vous devrez détruire une cible connue (Point Attack: fastoche) ou repérer une cible et la détruire (Search and Destroy). Dans ce cas, la difficulté sera variable, la cible pouvant être un site fixe ou une colonne de blindés, d'autres hélicos. Bref, c'est un peu angoissant à chaque décollage puisque dans ce cas, on ne sait pas trop sur qui on va tomber.

Reprenons l'énumération: Deep Strike vous obligera à entrer dans le territoire ennemi très profondément (deep) afin de le frapper (strike). Ensuite, on retombe dans le même genre d'ambiance qu'avec les deux premières missions mais là, il va falloir déposer des gens ou du matériel ou bien encore prendre des gens ou du matériel. Dans un cas, vous devrez simplement vous rendre sur le théâtre des opérations dont les coordonnées vous auront été transmises par l'état major (Tactical Suport), dans un autre cas, il s'agira de partir au petit bonheur la chance afin de les repérer (Search and Rescue).

Enfin, la dernière mission consistera à reconnaître le terrain (Recon).

Suivant le type de mission à remplir, il faudra utiliser un appareil spécifique: au choix AH-64A/B APACHE,



L'ordre de mission, permet de prendre véritablement connaissance de la tâche à accomplir puisque plusieurs de ces feuillets sont lisibles. De même, une carte du coin à visiter s'affiche.



AH-64C LONGBOW APACHE, AH-1W SUPERCOBRA, AH-66A COMMANCHE, OH-58D KIOWA, UH-60K/L BLACKHAWK, AH-6G DEFENDER. En prime, les développeurs ont rajouté l'APACHE SCOUT, un appareil ultra-moderne venant pourtant juste de sortir "dans le commerce".

Détail absolument époustouflant, chaque appareil dispose de son propre cockpit, de ses propres performances et partant, des particularités inhérentes à son poids, son autonomie, les armes utilisables, etc.

Côté simulation, rien à redire, Microprose connaît son affaire et les commandes, tout en étant assez variées pour différencier ce logiciel d'un jeu d'arcade, n'obligent pas le joueur à jouer pieds nus afin de disposer d'assez de doigts.

Enfin, il est à noter que le logiciel dispose d'une option fort intéressante qui permet de créer ses propres missions.

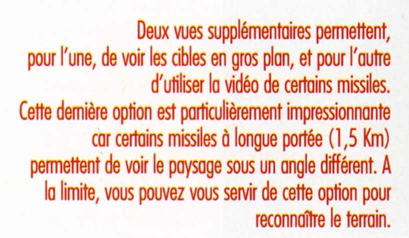
Spring Fellow Moulinex



Les vues extérieures très variées permettent de voir l'appareil sous tous les angles ou presque: de dos, de dessus, de dessous. Lorsqu'on passe d'une vue à l'autre, le logiciel fait une transition, comme si une caméra suivait l'appareil.







Deux vues supplémentaires permettent, pour l'une, de voir les cibles en gros plan, et pour l'autre d'utiliser la vidéo de certains missiles. Cette dernière option est particulièrement impressionnante car certains missiles à longue portée (1,5 Km) permettent de voir le paysage sous un angle différent. A la limite, vous pouvez vous servir de cette option pour reconnaître le terrain.

testé sur PC par Moulinex

MEGASTAR joystick

Sans conteste, le graphisme 3D est une réussite bien que sur un 286, les déplacements soient (un tout petit peu) trop lents. Il faut dire que le résultat est visuellement extraordinaire puisqu'un nouveau type de génération de décors, répondant au doux nom de "graphisme topographique 3D", permet d'évoluer dans un paysage comprenant des creux et des bosses, assez semblable aux décors de Populous. Les inter-écrans, toujours animés, sont en 256 couleurs et réalisés d'après des digitalisations.

Le jeu lui, est en VGA "normal".

En ce qui concerne le son, la musique Adlib est raisonnablement sympathique mais le bruitage de l'hélico assez décevant. Heureusement, des voix digitalisées informant le pilote en cours de mission rachètent le reste. La version testée n'étant pas tout à fait finalisée en ce qui concerne les commandes, nous n'avons pu l'utiliser qu'avec le clavier ou un joystick. Souris ou pas souris, mystère.

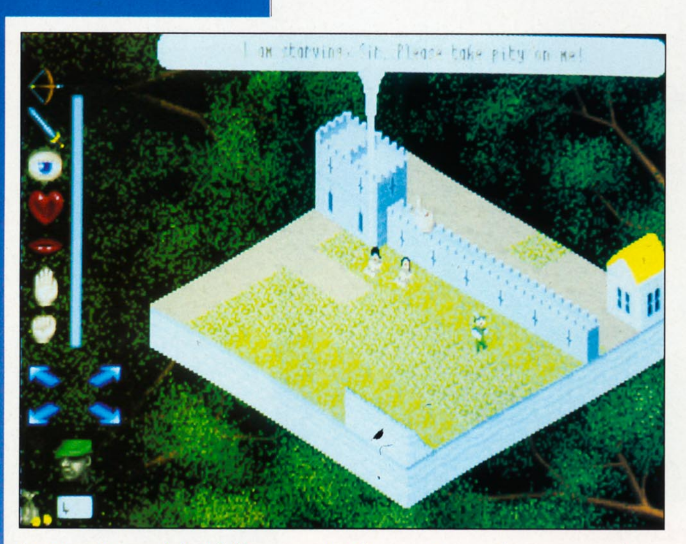
GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	16
ANIMATION	16	DIFFICULTE	15
TAILLE	3 Mo		

94%

Disponible sur PC. Notice VF : -

ROBIN

Jusque là connu pour ses jeux SF, Millenium nous entraîne aujourd'hui en plein moyen-âge. Dépaysement garanti.



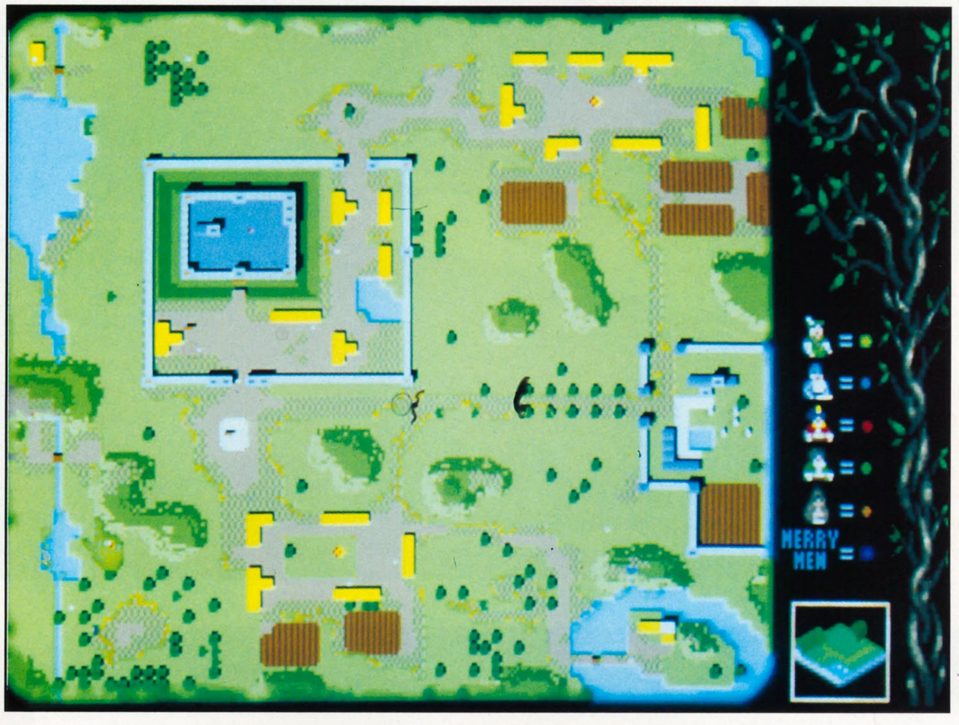
Les icônes situées sur le bord de l'écran permettent de communiquer avec les personnages, de se battre, de prendre ou poser un objet, etc.

Robin, qui vit dans la forêt, est une sorte de héros local. C'est bien là le problème car tout le monde compte sur lui. Du coup, puisque c'est vous qui le dirigez, vous allez devoir être à la hauteur. Le principal problème vient du Shérif de Nottingham qui exploite les paysans. Lorsque ce dernier fait emprisonner Norman par ses gardes, la coupe est pleine. Comme dans la légende, vous allez devoir défendre la veuve, l'orphelin et ses sœurs, mais avant tout, vous devrez trouver des alliés. Pas la peine d'essayer de lutter seul. Peut être qu'un personnage armé d'un bâton pourrait vous aider. Encore va-t-il falloir le trouver, lui et le pont qu'il défend à quiconque de traverser...



En cliquant sur l'icône représentant Robin, on accède à ce tableau qui permet d'un simple coup d'œil de se rendre compte de son état de santé et de sa cote de popularité.

A part ça (et encore, personne ne vous oblige à suivre ce conseil, c'est juste un tuyau en passant), Robin Hood est un logiciel qui laisse le joueur complètement libre. Si vous ne faites rien, Robin se promènera tout seul comme un grand ainsi que le reste de



Idéale pour se repérer et se déplacer, la boule de cristal affiche une carte. Pour se rendre à un lieu précis, il suffit de cliquer dessus. Bon plan, les personnages sont représentés par de petits points colorés. Le code couleur permet de différencier les bons des méchants, de repérer le dragon ou les animaux comestibles. Mauvais plan, vous allez devoir jouer pour trouver la fameuse boule et ne comptez pas sur moi pour vous aider. Ok, mais juste un peu alors: c'est pas au centre, oh non, c'est pas au centre.



testé sur PC par Moulinex de Loxley

Vous avez dû vous faire la même réflexion, ça ressemble à Populous. Ben oui, j'y peux rien mais comme c'est beau...

On retrouve donc le graphisme hyper-mignon qui nécessite hélas de se coller le nez sur l'écran, ainsi qu'une bande-son avec de nombreux bruitages et des animations adorables. Les commandes, qui se font à la souris, raviront les amateurs de jeux qui se pilotent d'une main puisqu'il suffit de cliquer sur l'icône idoine pour donner ses ordres à Roro.

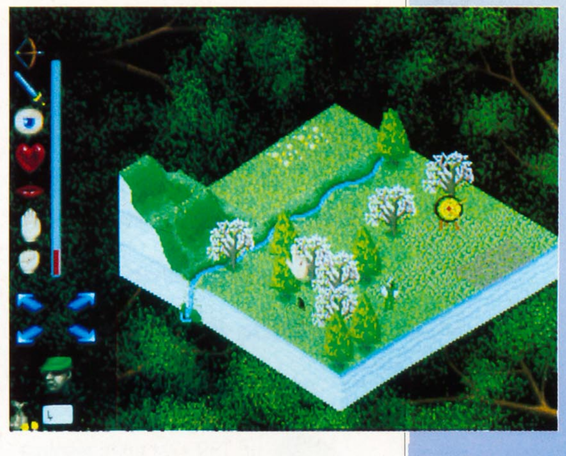
GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	17
ANIMATION	17	DIFFICULTE	17

92%

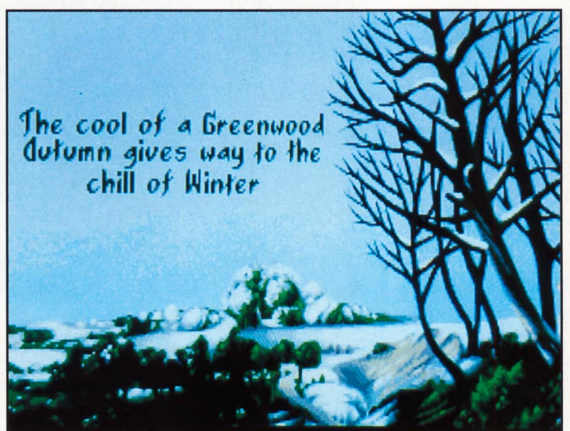
Disponible sur PC. Notice VF : -

HOOD

la population. A propos de Populous, justement, le jeu y ressemble beaucoup tout en étant différent. Disons que l'état d'esprit, le concept de présentation est semblable et qu'une gestion en temps réel des saisons rajoute à l'impression qu'on observe un monde miniature. Parfois, une bulle s'affiche lorsqu'un personnage parle ou lorsque Robin confie ses états d'âme au joueur. C'est aussi au moyen de ces bulles que l'on peut communiquer avec les autres habitants. Pour le reste, le joueur doit remplir les missions comme elles se présentent, c'est-à-dire comme il les trouve sur son chemin: il faut tuer un dragon, chasser des cerfs pour nourrir les serfs et d'une façon plus générale, accourir dès qu'un appel au secours se fait entendre. Un peu déconcertant au début, Robin Hood est un grand jeu.



Lorsqu'on ne s'occupe pas de lui, Robin vaque à ses occupations, tel un Little Computer People. En général, il passe le plus clair de son temps à s'entraîner au tir à l'arc. Ça peut servir... Si vraiment vous le laissez trop longtemps seul, il s'assoira par terre et attendra en "disant" de temps en temps qu'il est déprimé.



A chaque changement de saison, un écran s'affiche cependant qu'un indicatif musical informe le joueur (ce n'est pas de Vivaldi puisqu'il s'agit d'accords de harpe égrenés et dont chaque note roule comme les perles d'une eau rare venant ponctuer l'ordre des choses. Enfin moi ça me fait ça). Ensuite, le jeu et la vie dans la forêt reprennent leur cours. Bien entendu, les problèmes ne seront pas les mêmes suivant l'époque et bien entendu, le graphisme du paysage suivra cette évolution (arbres rouges à l'automne, neige en hiver, etc.).



Lorsqu'on passe près d'une chute d'eau, on entend un joyeux gargouillis. Ailleurs, les oiseaux gazouillent à la lisière de la forêt. Certes, les oiseaux sont un peu métalliques, mais c'est quand même très bô.



ATTENTION

$C User doit faire un copier de ses disques mous avant le jouer du programme avec le poussoir [action] et comprendre le contrat de user.£
Pour install /sur un disque rigide faire un rapport du guide user avec l'information [display].£
Espace pour dErouler le choix et retour pour eTre accord.£
Le programme va jouer si la mEmoire d'accEs allEatoire est spacieuse.
Pourchassez la firme du plus £3grand stockiste Talwan£3 contre un taille 3.5 disque mou! $C

SHADOW SORCERER

Décidément à l'honneur, la série Dragonlance bénéficie d'une nouvelle adaptation de TSR.



Les zones comportant des dessins correspondent aux zones sur lesquelles vous êtes passé. Il est beaucoup plus pratique de se servir de cet écran pour se déplacer rapidement puisque de toute façon, le logiciel vous prévient si le coin doit être exploré. Bien entendu, le territoire est plus vaste qu'un écran, aussi la carte scrolle-t-elle.

Ouf! TSR s'est enfin résolu à renouveler l'exploit réalisé avec Eyes of the Beholder, à savoir abandonner la présentation à la Ultima I qui commençait à dater. Cela dit, l'aventure présente se déroulant en extérieur sur un territoire beaucoup plus vaste, TSR a conçu un nouveau type de présentation.

Lorsque commence le jeu, on retrouve les quatre personnages principaux de la quête, à savoir les Compagnons de la lance: Tanis, le demi-elfe guerrier, Raistlin, le magicien, Flint, le nain et enfin Goldmoon. Plus loin dans le jeu, on rencontre aussi d'autres personnages de la saga: Caramon (frère de Restlin), Sturm, Tasslehoff, etc.

Cette fois-ci, la mission va consister à trouver un refuge pour 500 réfugiés essayant d'échapper aux Draconiens. Ne croyez pas cependant que ce jeu soit une simple balade touristique. En effet vous devrez explorer la région et naturellement, vous rencontrerez de nombreux personnages, objets et lieux étranges. Bref, c'est comme d'habitude mais l'argument est différent. En ce qui concerne le jeu proprement dit, il existe deux niveaux de visualisation: une carte générale et une vue en gros plan permettant de voir évoluer les personnages. La première carte ne sert en fait qu'à visualiser l'avancée de l'exploration et à repérer les groupes de réfugiés. La seconde elle, suit l'équipe en gros plan et est animée.

Le jeu dispose de quelques particularités assez agréables. En cliquant sur un personnage avec le bouton droit de la souris, on accède à un menu très intéressant. En haut, des barres graphiques permettent de se rendre compte de l'état du personnage. Attendez, c'est pas là, c'est en bas que c'est intéressant. En bas, donc, différentes options peuvent être validées ou non. On peut demander qu'en cas de combat, les personnages entrent dans la mêlée directement, qu'ils partent se cacher ou non, etc.

Dans le cas inverse, en cas d'attaque, seul le leader commence à se battre. Les autres attendent vos ordres. Cette option est très pratique lorsqu'on ne désire pas exposer systématiquement un personnage en mauvaise santé par exemple.

En ce qui concerne la simulation proprement dite, le jeu reprend fidèlement les règles de AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) mais de façon transparente pour le joueur. Les attributs pris en compte sont Force, Intelligence, Connaissance, Dextérité, Constitution et Charisme. Comme dans une vrai partie, des points d'expérience sont gagnés en cours de jeu mais là aussi, leur gestion est automatique. Simplement, vous aurez le plaisir de voir vos héros devenir de plus en plus balaises. A ce propos, il est possible de réincarner un mort mais attention, les sorts de nécromanciens ne sont pas à mettre entre toutes les mains, d'autant que Restlin est déjà assez louche comme magicien. D'ici qu'il tourne sorcier, y a qu'un pas.

Parfois, vous rencontrez des personnages pacifiques; profitez-en pour tailler une bavette avec eux, ils pourront vous



Là, les choses sont vues en gros plan. C'est ici que vous pourrez combattre des ennemis, ramasser des objets, etc. Ces écrans sont animés et vous voyez les personnages se déplacer.

apprendre de nombreuses choses. Enfin, et ce sera ma dernière recommandation, surveillez bien la carte générale. En cours de jeu, une icône avec un personnage vert va apparaître et se balader. Il s'agit des Draconiens commandés par Verminaard. Ils ont pour mission de vous empêcher de remplir la vôtre et disposent de boules de feu tuant un perso de niveau de départ en trois coups, autant dire que c'est une horreur.

Voilà, il ne reste plus qu'à vous dire tout le bien que je pense de ce logiciel: "Tout le bien que je pense de ce logiciel".

Moulinex Lance





Pour se livrer à une action, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le personage. Un menu apparaît alors qui permet d'utiliser une arme, prendre un objet, observer, parler, devenir leader du groupe et, le cas échéant, utiliser la magie.

Lorsque l'on désire lancer un sort, il suffit de le choisir dans la liste et de pointer ensuite la personne sur qui le sort doit être lancé. Attention, il faut que le personnage dispose d'assez de points de vitalité. Quel racho ce Restlin!



ATTENTION

La saga de Dragonlance existe en bouquin. Trois solutions

1) Vous lisez l'Anglais et c'est le pied, d'autant que les livres sont super beaux.

2) Vous ne lisez pas l'Anglais et il faudra supporter pendant les deux premiers volumes le style nullllissime du traducteur qui colle des "Rutilants" toutes les deux phrases pour faire moyen-âge. Rutilant, ça s'applique à ce qui est rouge, alors les diamants et les armures "rutilantes", c'est pas la peine. Fallait dire "nazuréen" ou "céruléen" ou "pituite" suivant la couleur mais comme personne ne connaît ces mots, autant utiliser autre chose.

3) Comment, je ne suis pas en train de lire "tricot et pelotes"? Ah ben c'est pour ça que je ne comprends rien. Dragon-quoi ? Si ça parle pas de tricot, je lis pas..

Bon plan, lorsqu'un sort "visible" est lancé, il apparaît sur l'écran. De même les personnages lançant des sorts sont entourés un court instant par un halo lumineux. C'est assez pratique pour savoir quand lancer un contre-sort, particulièrement lorsqu'on combat des créatures magiques (grands Draconniens, Dragons, Sorciers, etc.).



testé sur PC par Moulinex

Le graphisme qui pourrait passer pour un peu grossier en VGA est cependant assez fin, d'autant que le type de programmation utilisé (genre Populous) n'a pas laissé le choix aux concepteurs.

Et puis les animations sont tellement mignonnes... En ce qui concerne le son, RAS, la version testée n'en comportait pas encore. Les commandes, souris ou clavier sont sans histoire. Bref, c'est super.

GRAPHISME VGA	**15**	**SON**	**-**
ANIMATION	**16**	**DIFFICULTE**	**16**
TAILLE	**1Mo**		

95%

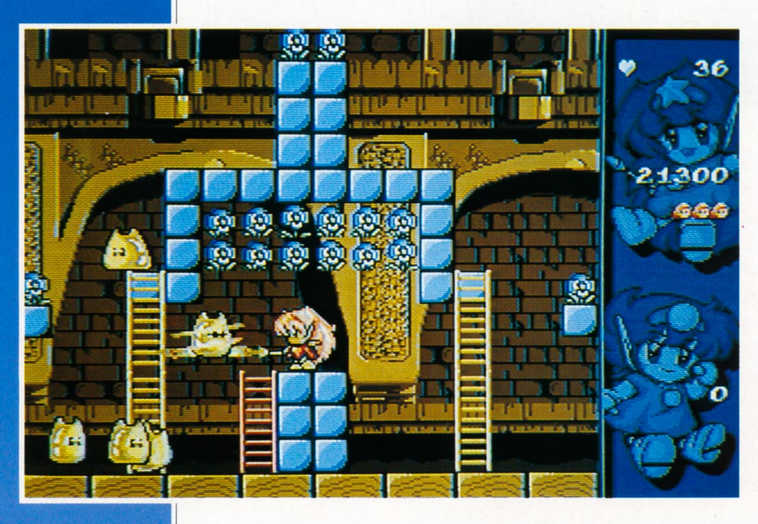
Disponible sur PC. Notice VF : non



RODLAND

Après avoir réalisé des jeux d'arcade sanglants, Storm propose Rodland, un jeu de plateforme mignon et gentil.

Un grand malheur vient juste d'avoir lieu dans le village des fées. Maman a été enlevée par un monstre, un énorme aigle qui l'a emmenée tout en haut de la tour des Maboots. Tam et Rit, deux petites fées, partent pour délivrer leur chère maman. Malheureusement ce n'est pas si simple, la tour est très grande, et chaque étage est occupé par tout plein de Maboots, des animaux qui veulent du mal à nos petites fées.



Voilà comment on attrappe un ennemi avec la baguette. Il ne reste plus qu'à le cogner un peu partout pour le faire disparaitre.

Pour les aider dans leur quête, elles ont emmené leurs baguettes magiques, pour assommer les Maboots, et leurs chaussures d'arc-en-ciel pour passer d'étage en étage. L'utilisation des baguettes est très simple, les fées lancent un rayon constant, si elles touchent un Maboots, celui-ci est assommé et reste pris dans le champ de la baguette. La fée peut alors le déplacer en l'air et le cogner au sol à sa gauche et à sa droite, plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il disparaisse. Il est en plus possible de frapper des Maboots avec un Maboots déjà pris dans un rayon.

Certains monstres, quand ils meurent, laissent des objets derrière eux. Il y a les missiles, qui partent quand les fées les touchent et détruisent les Maboots sur leur passage, ou bien les bombes qui explosent quand on les touche et tuent les Maboots dans un rayon donné. Il y a aussi les double rayons lasers qui partent de chaque côté de la fée quand elle les ramasse, mais cela peut-être de simples bonus qui rapportent des points.

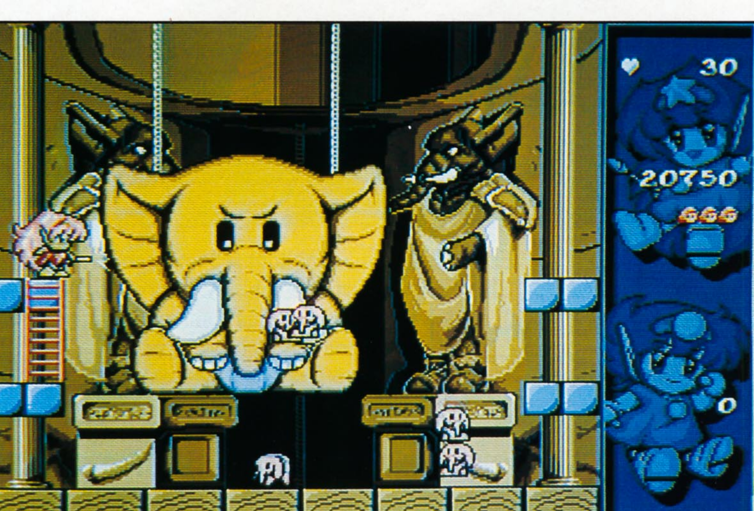
Les tableaux sont composés de plateformes, de cubes et d'échelles. Les fées ont aussi la capacité de faire apparaître une échelle à leur pied, n'importe quand, mais attention, si elles en construisent une autre, la précédente disparaît. Une seule peut être présente à la fois. Certains tableaux sont traversés par des ballons qui montent vers le ciel. Ils peuvent être très importants, pour atteindre des plateformes autrement inaccessibles, mais attention, car les Maboots peuvent emprunter ces ballons aussi.

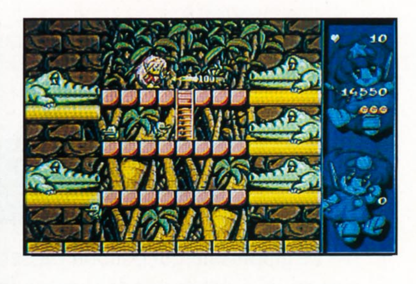
Il y a trois façons de passer à l'étage au dessus, à l'étape suivante: ou tuer tous les ennemis, ou ramasser toutes les fleurs présentes dans le tableau, ou rester très longtemps dans le tableau sans être tué.

Au bout d'un certain nombre de tableaux, vous arrivez dans une salle spéciale où se trouve un boss, un animal géant. Il faut le frapper un grand nombre de fois, pendant qu'il vous crache des armadas de petits animaux de sa famille, par exemple une grosse baleine lance des tas de petites baleines (c'est comme dans la vie: un gros con lance des tas de petits cons). Bonne chance, faites bien attention à vous, mes petites fées, tout le village compte sur vous pour nous ramener Maman. Et dépêchez-vous!

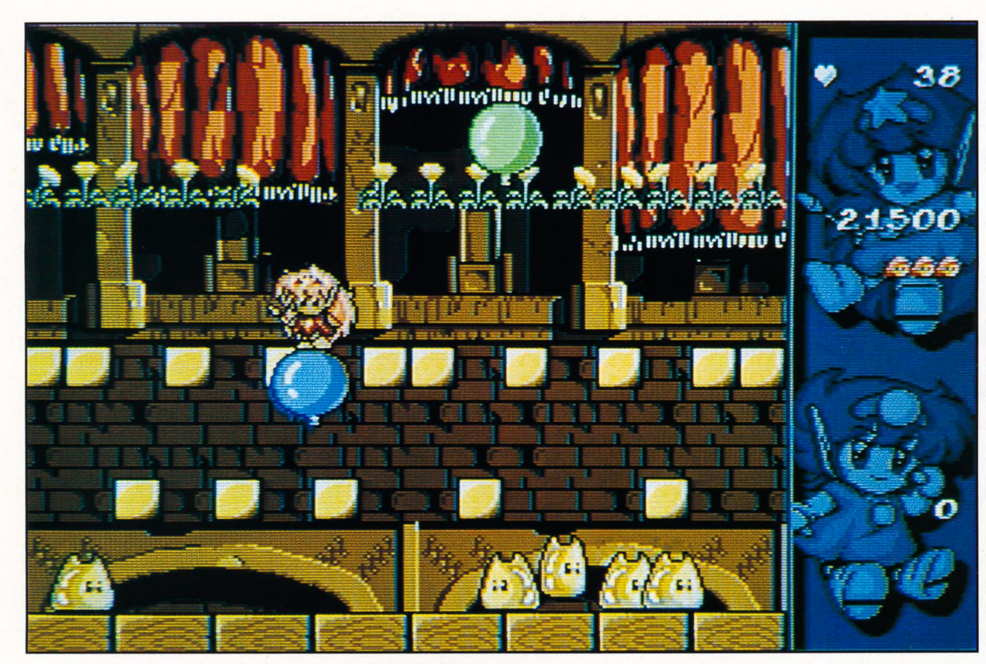


Exemple de jeu à deux, en même temps, et en particulier visualisation d'une superbe explosion.

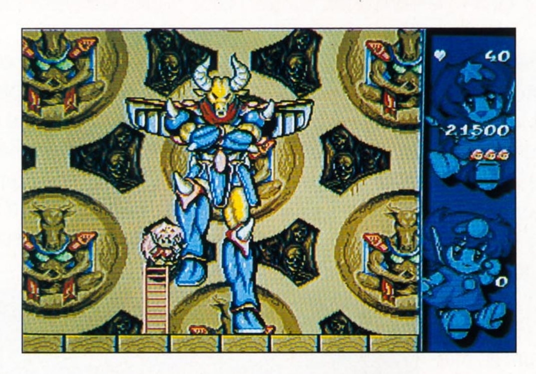


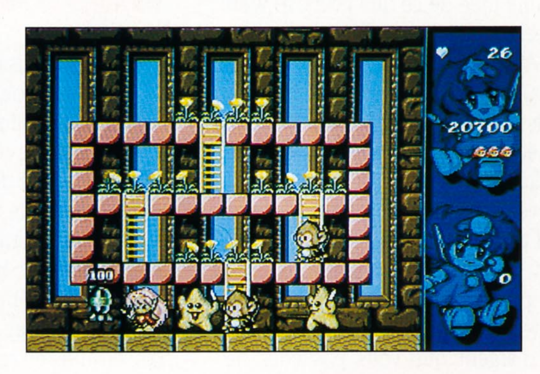


Un stage de fin de level, le gros zéléphant se déplace partout et vous crache des tas de petits zéléphants. Vous devez lui tirer sur la tête.



Telle une petite fée notre petite fée monte sur un ballon, comme si elle montait sur un ballon.





MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Seb

Voilà enfin un digne successeur de Bubble Bobble ou de Rainbow Islands. Les programmeurs de Sales Curve, distribué par Storm, ont réussi une réelle performance. Au départ, Rodland était un jeu d'arcade de chez Jaleco, et bien souvent, les adaptations perdent de l'intérêt, de la qualité. Là, non, Rodland reste excellent et vraiment amusant.

Les graphismes sont très réussis, très jolis, aussi bien les sprites que les décors. Les animations des animaux ou des petites fées sont vraiment géniales, par exemple, les requins pleurent quand vous leur tapez dessus, ou bien d'autres animaux prennent un air ahuri vraiment tordant. Les petites fées, quand elles disparaissent pour passer au tableau suivant, vous font des clins d'œil. C'est très réussi.

Les séries de tableaux sont entrecoupées d'images fixes montrant le désarroi et la tristesse de Maman.

Pour ce qui est des sons, rien à redire, ils sont à la hauteur du reste du jeu, simples et réussis. Bref, Rodland est indispensable à ceux qui ont aimé Bubble Bobble ou jeu similaire.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**16**	**93%**
ANIMATION	**18**	**MANIABILITE**	**18**	

Disponible sur AMIGA et ST en septembre.

WILD WHEELS

Quand les terrains de foot ne sont plus pratiqués par des humains mais par des véhicules meurtriers c'est qu'il y a Ocean pas loin.



Voilà l'écran de jeu principal. Les scores, le nombre de buts, ainsi que le scanner du terrain se trouvent à droite.

Imaginez un terrain de foot, avec ses buts à chaque extrémité, et remplacez les joueurs par des voitures genre dragster. Blindez les véhicules, équipez-les de missiles, faites deux équipes, placez une balle énorme au milieu et vous aurez une idée de ce que propose Wild Wheels.

Avant de démarrer un match, le joueur devra entrer un certain nombre d'informations. Tout d'abord le nom de son équipe, ensuite le niveau de jeu de l'ordinateur, puis c'est au tour du choix des véhicules. Plusieurs types d'engins sont proposés, de plus en plus performants. Un écran les réunit tous, avec leur prix indiqué. Au départ, vous ne pouvez prendre que le premier, la somme d'argent que vous possédez ne vous permet pas plus, mais si vous avancez dans le jeu, si vous gagnez des matchs, vous aurez plus d'argent et vous pourrez changer de voiture.

Vient alors la phase du choix de la formation de votre équipe. Il y a quatre rôles possibles dans une équipe: Killer, Blocker, Fetcher et Guard. Chaque type a une attitude différente pendant le match, par exemple, un véhicule Guard reste devant votre but et empêchera les balles de rentrer, un Killer foncera sur le véhicule le plus puissant de l'équipe adverse pour le détruire. Des formations de base sont programmées, mais vous pouvez bien sûr indiquer les vôtres. Juste avant l'entrée sur le terrain, l'ordinateur vous donnera quelques informations sur l'équipe adverse (type de véhicule,...) puis c'est le match.

Le joueur contrôle un véhicule unique pendant tout le match. Celui-ci est représenté au centre de l'écran, et tout bouge autour de lui, les autres voitures, ainsi que le terrain. Le but est simple, il faut mettre le plus de balles possible dans les buts de l'adversaire. Au début il n'y a qu'une balle sur le terrain, mais, ensuite, en cours de match, d'autres balles apparaissent. Pour diriger une balle, il suffit de foncer dessus, quand vous la touchez, elle reste collée à l'avant de votre véhicule jusqu'à ce que vous la mettiez dans le but ou jusqu'à ce que l'adversaire vous fonce dessus. Chaque véhicule a un certain nombre de points de résistance, il arrive donc, au bout d'un moment, que les bagnoles explosent. Elles sont alors remplacées par une des quatre voitures de réserve.

Un scanner du terrain tout entier est disponible en permanence à l'écran, et vous indique la position de tous les véhicules ainsi que de la ou des balles. Le terrain a aussi une interactivité, de temps en temps des carrés de couleurs apparaissent, et peuvent apporter des bonus de points aux véhicules qui passent dessus, ou un accélérateur, de nouveaux pneus, ou bien le véhicule peut être projeté dans n'importe quelle direction s'il roule sur la dalle en question.



Ploum! Voici l'écran de sélection des véhicules, au début d'une partie. Bien sûr, chaque nouveau joueur débutera avec le véhicule en haut à gauche, le plus nul. Heureusement, une option de sauvegarde permet de reprendre une partie avec les points et l'argent accumulés.

J'entends la foule hurler, le public s'impatiente, mettez votre casque et montez dans votre monstre de la route pour rejoindre le match en cours, un de vos équipiers vient d'exploser, il faut le remplacer. Tâchez de rester vivant plus longtemps que lui.

ATTENTION

Notre ami, et néanmoins collègue, Jean-Marc Destroy vient de s'acheter une Fiat Uno. Il est très content. Un imbécile que je ne nommerai pas lui a montré le jeu Wild Wheels, et depuis il a customisé sa bagnole et roule comme un dingue dans Paris. Voici les quartiers à éviter: Porte de la Villette de 10h00 à 12h30, Place de Clichy de 13h00 à 18h00 et Bastille de 19h00 à 23h00. Attention, ouvrez l'œil.

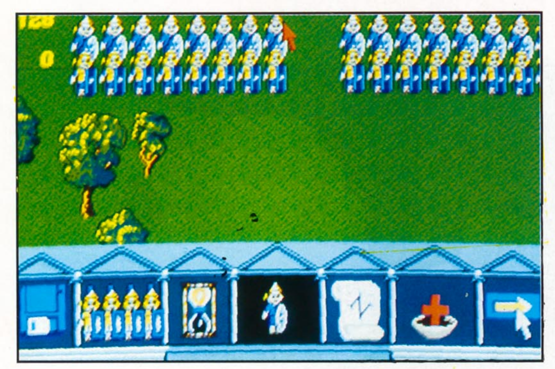
testé sur AMIGA par Seb

L'idée du jeu n'était pas mauvaise, mais le résultat est loin d'être génial. C'est même plutôt ennuyeux comme jeu. La faute ne vient pas forcément du côté technique, puisque Wild Wheels est bien fait. Les graphismes sont agréables, l'affichage 3D du terrain est assez rapide, oh, bien sûr les bruitages sont un peu nuls, mais cela n'explique pas tout.

Non, c'est pas intéressant, c'est tout, Wild Wheels n'est pas hilarant, et cela malgré une option deux joueurs en connectant deux ordinateurs (Amiga-ST-PC) qui aurait pu relancer l'intérêt.

GRAPHISME 14 SON 12
ANIMATION 14 MANIABILITE 13
67%
Disponible sur AMIGA.

CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE



ST

Avec Rorke's Drift, on s'était dit que. Avec Cohort, on s'était conforté dans l'idée que. Seulement, facile de diriger quelques centurions. Bref, on les attendait au tournant. Ils viennent de le prendre en douceur avec cette "Charge de la Brigade Légère", célèbre film mais surtout célèbre épisode de la bataille Balaclava, j'vous parle de ça, c'était pendant la guerre de Crimée, où Anglais, Français et Turcs s'étaient alliés contre la Russie.

On parle de guerre de Crimée mais en fait, les troupes, parties d'Ukraine, se déplacèrent très vite vers le sud pour arriver dans le Caucase.

Tout commence en 1853, début octobre, non, je ne me rappelle pas l'heure, lorsque les Russes envahissent la Roumanie, à l'époque sous protectorat Turc. Du coup, le Sultan, pas content, mais alors pas content du tout, déclare la guerre. C'est pour ça que 138 ans plus tard, je me retrouve en plein mois d'août à vous parler de ce logiciel.

En fait de brigade légère, ce logiciel va vous permettre de commander plus de 40.000 hommes. Attention, il ne s'agit pas de vagues drapeaux posés sur un sol quadrillé, mais de dessins représentant les différents corps d'arme. En tant que commandant suprême, vous pouvez diriger votre armée dans son ensemble ou bien le faire par compagnies. Les commandes, très simples d'emploi, se font à partir d'un bureau sur lequel sont posés divers objets. Par exemple, pour jeter un œil sur les cartes (tactiques et stratégiques), il suffit de cliquer sur un sous-main.

En ce qui concerne la simulation proprement dite, les programmeurs se sont arrangés pour que les généraux soient plus opiniâtres que dans la réalité.

En effet, puisqu'il est possible de choisir son camp, côté anglo-turco-français, il s'agira de tenir sa position (ville de Balaclava et hauteurs limitrophes); côté Russe, vous devrez contrôler toute la région (les russes disposent de 5000 hommes supplémentaires). Contrairement à ce qui se passa à l'époque, le général russe ne sonnera jamais la retraite. Ça va barder.

Impressions, ce sont des types qui font des super wargames. En plus ils n'arrêtent pas, de faire des super wargames.

AMIGA



testé sur AMIGA par Moulinex

Pas de changement par rapport à Cohort, mais que de chemin parcouru depuis White Death. Avec cette nouvelle série, les wargamers vont enfin pouvoir se livrer à leur passion favorite tout en bénéficiant des charmes de l'environnement 16 bits: commandes simples par icônes, écrans multiples accessibles facilement, le tout allié à une redoutable efficacité. A noter le menu de départ permettant de choisir la langue (Français, Anglais, Allemand ou Espagnol).

GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	14	DIFFICULTE	15

89%

Disponible sur ST, AMIGA.

testé sur ST par Moulinex

Aussi mignon à voir que les logiciels précédents, ce nouvel Impressions dispose de commandes encore plus fines permettant de dispatcher ses hommes au mieux.

Les animations, sans être extraordinaires, sont toutefois assez rapides pour que l'esthétique de la chose ne prenne pas le pas sur l'efficacité. En ce qui concerne les commandes, on retrouve avec plaisir les icônes simples d'emploi mais puissantes et les textes en Français (ou Anglais, Allemand, Espagnol) à l'écran. Naturellement, vu la taille du terrain, on dispose d'une carte supplémentaire permettant de voir d'un simple coup d'œil qui est où.

GRAPHISME	14	SON	13
ANIMATION	14	DIFFICULTE	15

88%

Disponible sur ST, AMIGA.

Chez Ocean, la vengeance a deux visages dont un hideux et passablement vitriolé.

DARKMAN



Des ennemis pas trop difficiles au premier tableau. Quelques coups de poing, un coup de latte et c'est réglé.

Darkman n'a pas toujours eu cette apparence monstrueuse, non, il y a encore quelques jours il menait une vie normale, dans les bras de son amie Julie. Darkman ne s'est pas toujours appelé Darkman non plus, mais quand on est défiguré, on a du mal à porter un nom comme Peyton Westlake. C'est la vengeance qui occupe son esprit, jour et nuit. Les responsables, Durant et Strack, sont deux ordures qui trafiquent à peu près tout ce qu'il est possible de revendre, à condition que ce soit interdit et que les bénéfices soient juste énormes. Pour couronner le tout, les deux criminels ont enlevé Julie. Vous êtes Darkman, vous allez vous venger.

Il vous faut, avant toute chose, trouver de l'argent. Vos opérations d'espionnage auprès de Durant vous ont appris qu'une transaction, un échange drogue-argent, comprenant une bonne somme d'argent, devrait avoir lieu dans le quartier Chinois. Une fois sur place il faut tout de suite se battre, les hommes de Durant vous ont repéré, heureusement la haine donne la puissance, et vos poings et vos pieds décollent les tronches avec facilité. Attention aux chiens féroces, et hommes de main armés de flingues.

Pour vous infiltrer plus facilement, il convient de reprendre forme un peu plus humaine. Dans votre laboratoire vous avez conçu une machine qui, si vous lui donnez suffisamment d'informations, est capable de fabriquer un masque très proche du visage humain. Postez-vous en haut d'un immeuble avec un appareil photo, essayez de prendre de bons profils, une fois entrés dans l'ordinateur, peut-être que celui-ci aura assez de données pour fabriquer le masque. Malheureusement, alors que vous travaillez au labo, les hommes de Durant arrivent, il sait que vous voulez sa peau, et il vient trouer la vôtre. Il faut fuir vers les toits, et se battre, se battre encore, Oooooooh. Attention aux nombreux pièges qui traînent dans le labo, en particulier les fuites de gaz ou les masses aux mouvements de piston.

Une fois sur les toits, vous n'êtes pas encore tiré d'affaire, Durant est là, en hélicoptère, et ils vous lancent des grenades. Il faut fuir, et aller amorcer les bombes cachées dans le labo, pour le faire sauter, tuer bon nombre des hommes de Durant, et faire disparaître les informations que vous avez amassé.

Une fois l'entrepôt détruit, attrapez la corde qui pend de l'hélico de Durant. Ne sachant trop que faire, le pilote survolera une autoroute, pour vous exploser le crâne contre un camion. Evitez les véhicules, en vous balançant, tout en surveillant les grenades que Durant vous balance. Quand un camion citerne arrive, avec ses petits échelons sur le toit, Darkman a l'idée qu'il faut. Il attache la corde sur le camion. Ne parlons plus de l'hélico, ne parlons plus de Durant, il ne reste que quelques cendres de tout cela.

Le bras droit est coupé, dirigeons nos efforts vers le cerveau: Strack, c'est lui qui détient Julie prisonnière dans son immense building. Quand Strack sera mort, que Julie sera à nouveau dans vos bras, on pourra considérer que vous avez été vengé.



Les ninjas sautent partout, sabre en main. Ils sont plus difficile à éliminer, tout de même. Ah, si vous aviez une bonne vieille barre à mine à leur coller dans l'bide.

testé sur CPC par Seb

Comme à son habitude, Ocean nous sert un jeu de plateforme à l'action multiple. Plusieurs tableaux, plusieurs scènes, plusieurs modes de contrôle, dans la plus pure tradition de Batman, par exemple. Sans être monstrueusement original, Darkman reste efficace, notamment parce que les graphismes sont agréables, les couleurs harmonieuses, les animations des personnages fluides et les scrollings bien réalisés, même s'ils ne sont pas continus.

Le contrôle de Darkman se fait fort simplement, on le déplace au joystick, ou au clavier, de gauche à droite, il peut sauter, et disposer de plusieurs coups pour éliminer ses ennemis. Et, en plus, et heureusement, il y a des bruitages sympathiques qui accompagnent les coups.

Pas le chef-d'œuvre à posséder à tout prix, mais un jeu agréable avec, tout de même, une action un peu répétitive.

GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	15	MANIABILITE	14

85%

Disponible sur CPC, AMIGA et ST.

ATTENTION

Des mamans de joueurs se sont plaint. Elles retrouvaient leur fils la tronche dans une bassine de Javel Lacroix, le visage défiguré. Les enfants voulaient ressembler à Darkman, leur héros.



Sur le côté de cet écran, les cases montrent ce que vous possédez. Pour utiliser un objet, il suffit de déplacer une flèche devant la case idoine et d'appuyer sur feu. C'est pas original mais redoutablement efficace et pratique.



Un jeu d'aventure rigolo, édité par Accolade, et qui ne se passe pas au moyen-âge. Enfin si, mais pas toujours.

EXCELLENT ADVENTURE

Reprenant la présentation de Search for the King (genre Sierra, quoi), la saisie de textes en moins, cette "excellente aventure" va entraîner deux teenagers dans différentes époques. Comme dans certains films américains, on évolue dans un monde qui semble réel, en ce sens que personne n'est jamais étonné de voir se produire des événements étranges mais en fait, c'est complètement n'importe quoi et j'adore ça.

Tenez, au début du jeu, après que le prof de votre lycée vous ait demandé de retrouver certains objets, vous attendez l'inspiration devant votre drugstore favori. Là dessus, dans un bruit de tonnerre, atterrit non pas un aigle noir, mais Rufus, aux commandes de sa cabine téléphonique spatio-temporelle ! Super cool, Rufus vous dit comment l'utiliser.

En route, il faut donc partir à différentes époques. Dans la Grèce antique, vous devrez obtenir de Socrate une question, puis aller à Delphes chez le célèbre oracle pour connaître la réponse, retrouver une note de musique de Beethoven, sauver Jeanne d'Arc, libérer Marie-Antoinette, etc.

Comme on le voit, c'est assez varié mais surtout – à condition de comprendre l'anglais – c'est très drôle. De plus, le fascicule fourni avec le logiciel, genre "guide touristique temporel", permet de résoudre l'aventure sans rester bloqué des jours et en prime, comporte des tas de vannes.

Afin de rajouter à la difficulté, il faudra aussi réunir des personnages. Certains d'entre eux devront même être emmenés dans le temps, eux seuls pouvant trouver tel ou tel objet. Justement, les objets devront être déposés dans le drugstore, en 1990.

Tenez, je ne peux pas dire mieux, l'ambiance du jeu fait penser à Zac Mc Kraken. Attention, je parle de l'ambiance. Pour le reste, il faut avouer que le logiciel est beaucoup moins ambitieux.



Contrairement au graphisme des scènes courantes, dessinées à la main, les écrans représentant les personnages de rencontre sont des digitalisations. C'est là qu'on a le plaisir de les entendre parler de vive voix. Ça fait plaisir de voir, ou plutôt d'entendre un jeu utilisant la synthèse vocale de l'Amiga.



testé sur PC par Moulinex

Bravo! non seulement le graphisme est particulièrement léché, mais surtout, la bande son est super super super. Lorsqu'un personnage s'adresse à vous, il le fait à haute et intelligible voix (en anglais hélas) et de plus, les bruitages et la musique sont bien réalisés. Le jeu, qui ne nécessite pas d'entrer du texte au clavier, se gère au moyen de certaines touches ou au joystick. Seul reproche, le manuel français est traduit plus qu'aproximativement. Mon chapitre préféré est celui qui explique comment faire des sauvegardes. Ça commence par "Comment emmagasiner le jeu". J'aime bien aussi la section "Rabattre un poseur" et "Appareils d'introduction".

GRAPHISME	16	SON	18
ANIMATION	17	DIFFICULTE	15

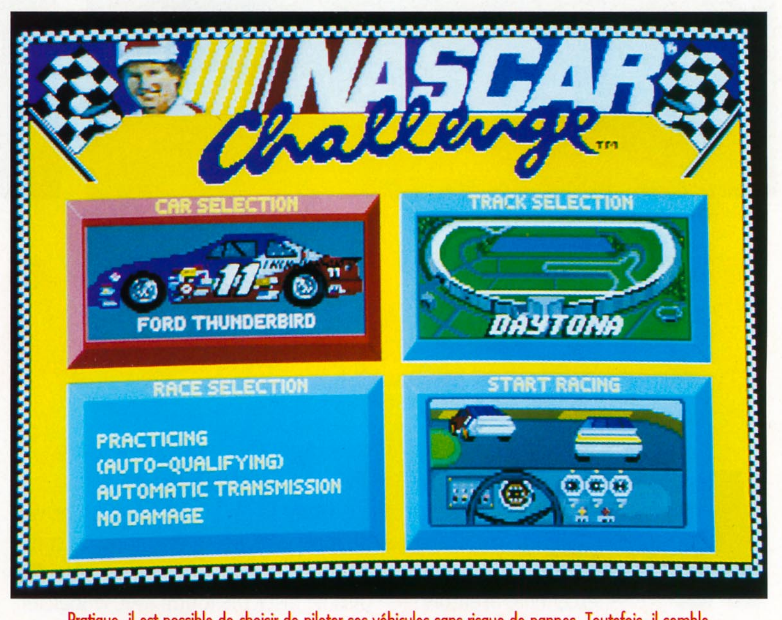
90%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : 5.

NASCART

Attention, Konami débarque sur PC. Comme d'habitude avec les éditeurs japonais, la surprise est au rendez-vous.

Généralement, un logiciel de course de voiture commence par l'abaissement du drapeau et basta. A peu de détails près. En réalité, une véritable course commence bien avant par la préparation des véhicules. Confidence pour confidence, c'est même là que tout se joue et comme Nascar est une superbe simulation de course de voitures, cette étape cruciale est prise en compte. Passons sur les choix habituels de début de partie: type d'interface, entraînement, circuit ou saison. Quand vous saurez qu'on peut s'entraîner sur le circuit de son choix, qu'il en existe 8, qu'aucun menu permettant de recharger d'éventuels futurs circuits n'est visible et quand vous aurez appris que l'on peut configurer la course simple afin de choisir le nombre de tours de piste (genre 500 tours si ça vous chante!), on pourra dire qu'on va parler des "plus". Vous avez le choix entre 3 voitures: Ford Thunderbird, Pontiac GP et Chevrolet Lumina. Comme dans Test Drive, une image des



Pratique, il est possible de choisir de piloter ses véhicules sans risque de pannes. Toutefois, il semble que le logiciel gère en permanence l'échauffement de l'huile, même en mode "sans panne". Dans ce même tableau, on peut aussi utiliser l'option "Qualification Automatique" qui rend valides pour la course les performances réalisées avec l'option "Entraînement" (Practice).



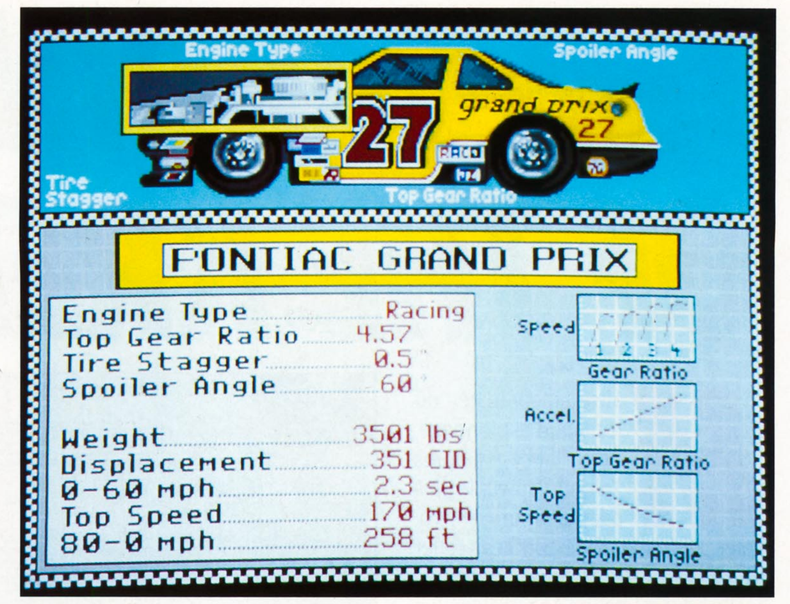
Comme dans une véritable course, un panneau vous indiquant le nombre de tours restant est affiché au bord de la piste. Il s'agit d'un vrai panneau dessiné à la main avec les chiffres en vrai et non pas d'une indication apparaissant sur l'écran de jeu.

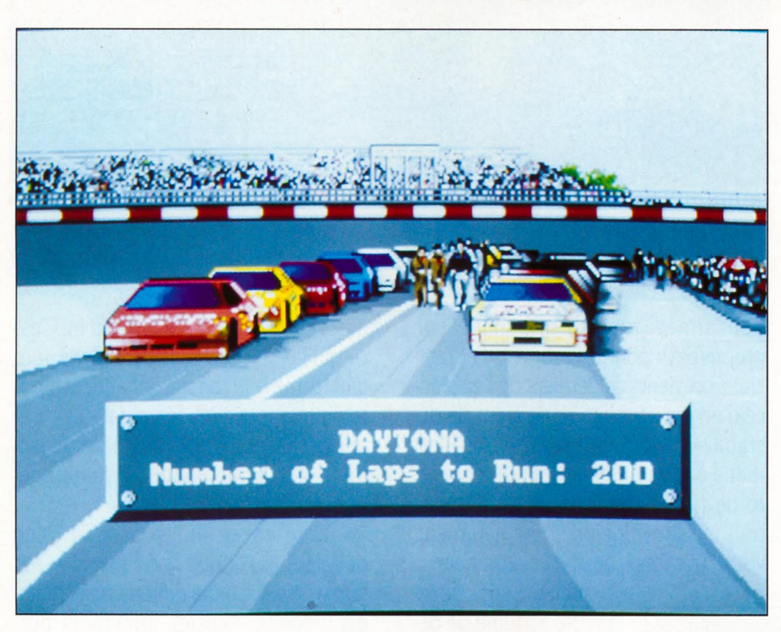






voitures apparaît ainsi que ses caractéristiques techniques. Grande différence, ces dernières peuvent être modifiées. Par exemple, vous cliquez sur le capot avant et paf! une fenêtre montrant le moteur s'ouvre. A vous de choisir la puissance de l'engin. Ensuite, vous cliquez sur le milieu de la caisse et repaf! voilà la boîte de vitesse qui apparaît. Là aussi, vous pouvez choisir les rapports.





Plus loin dans le menu, vous pouvez aussi décider de piloter en automatique ou en manuel mais comme c'est plus loin on n'en parle pas. Reprenons. Vous cliquez à l'arrière du véhicule et repaf! le type et l'angle des volets effet de sol est paramètrable. Si celui-ci est trop élevé, vous ne quitterez pas la route mais à quoi bon piloter un aspirateur? Inversement, s'il ne l'est pas assez, vous dépasserez tout le monde mais à quoi bon piloter une savonnette?

Enfin, vous allez pouvoir choisir le type des pneus. Inutile de vous dire que c'est là l'option la plus importante. En effet, comme dans toute bonne simulation qui se respecte, il existe un "pits-top", un stand, quoi, qui permet de réparer et de changer les pièces défectueuses.



testé sur PC par Moulinex

Première constatation, un pas de plus vient d'être franchi, ce qui m'oblige à sacrifier le hit des mois passés (Mario Andretti) à l'autel de la nouveauté. En revanche, même constat en ce qui concerne les défauts puisqu'il appert que les éditeurs de jeux PC renâclent à utiliser la mémoire étendue. Bref, il vous faudra un PC débarrassé de tous ses drivers et programmes résidents afin d'obtenir les 555 Ko nécessaires au démarrage du jeu. Même avec 4 Mo de RAM derrière, le logiciel ne veut rien savoir. Rappelons que Wing Commander gère la mémoire étendue, lui.

Cela étant dit, passons au reste, rien que du bon: le graphisme VGA peu apparent sur les décors en 3D pure, change complètement les véhicules. En effet, ces derniers ne sont pas des objets 3D comme sur Mario Biduli mais de bon "vieux" sprites en 256 couleurs. Ce que la 3D y perd (peu en l'occurrence) est largement dépassé par l'apport graphique de la chose.

Du coup, la vitesse d'animation s'en ressent: c'est très rapide et surtout, lorsque 10 voitures roulent ensemble, le PC ne ralentit pas.

Autre point positif, les commandes sont très souples: tenez, c'est la première fois que je me paye le luxe de gagner une course au clavier. Pas de panique, les rois du joystick pourront eux aussi en utiliser un, de joystick, justement.

Finissons-en avec le son, super en Adlib et très "japonais". En effet, les musiques rappellent furieusement (Furyo...sement?) les mélodies trépidantes des feuilletons nippons, genre Technopolka électronique. Même impression avec les voix digitalisées qui annoncent le départ: à mon avis, le commissaire de course a les yeux plus bridés que les moteurs qu'il conseille d'allumer avant que ne se baisse le drapeau ainsi que le rideau qui clôt cette fiche technique.

GRAPHISME VGA	**17**	**SON ADLIB**	**17**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**18**
TAILLE	**2 Mo**		

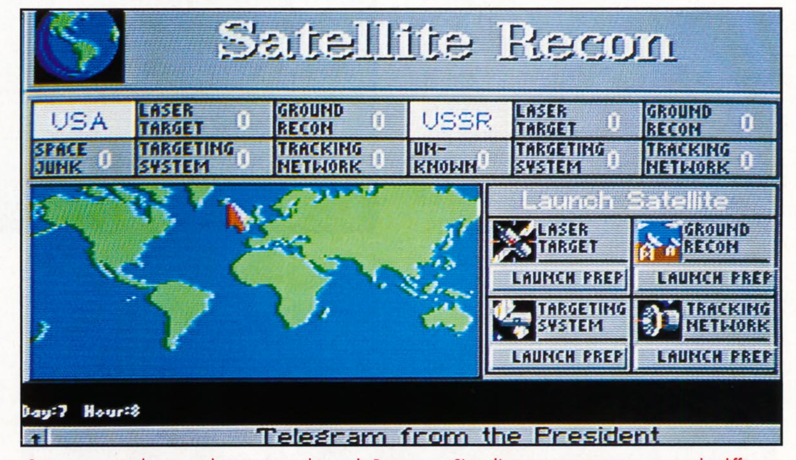
95%

Disponible sur PC.

Entre Washington et Moscou, la tension est maximum et la troisième guerre mondiale approche. Et dire que ça finira par une Accolade...

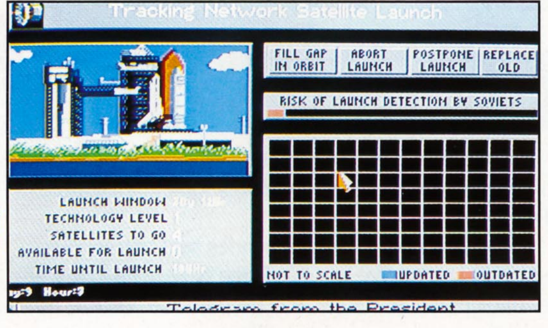
THE CARDINAL OF THE KREMLIN

Maître incontesté du roman d'espionnage, Tom Clancy est, après Tolkien, l'auteur le plus adapté sur micro. Après les versions de son best-seller "The Hunt of Red October", deux fois décliné sur micro, on se retrouve une fois de plus en pleine guerre froide avec The Cardinal of the Kremlin. Certes, depuis 88, date où le livre fût écrit, les tensions entre les deux grandes puissances semblent avoir baissé en intensité mais qu'importe: outre que les armes modernes décrites dans le livre et le logiciel sont aujourd'hui opérationnelles, donc à même d'être utilisées un jour ou l'autre, le logiciel est suffisamment intéressant pour que l'on en oublie la perestroïka. De plus, aucun des camps n'étant présenté sous un jour particulièrement sympathique, le jeu ne fait l'apologie d'aucun dogme, raison de plus pour jouer l'âme en paix.



Cet écran principal est aussi le centre névralgique du Pentagone. C'est d'ici que vous pourrez commander différents secteurs d'activité (recherche, espionnage, missions secrètes, etc.) et surtout lire les informations vous parvenant de vos agents disséminés dans le monde entier.

Tout commence lorsque Mikhail Filitov, (nom de code: Cardinal) colonel de l'armée rouge espionnant son propre pays pour le compte des Etats-Unis, prévient ces derniers de l'existance d'un projet militaire risquant de déstabiliser l'équilibre des forces s'il est mené à terme: Bright Star, une barrière de tirs lasers capable de détruire tout missile ennemi. Immédiatement, vous (ricains) devez commencer à plancher sur votre propre système de défense: le Tea Clipper (au Pentagone ou ailleurs, des types très sérieux bardés de diplômes sont payés des fortunes pour inventer des noms pareils). Bref, lorsque commence le jeu, vous devez mener à bien la construction de l'engin. Cependant, il faut aussi garder un œil sur le Kremlin. C'est ce qui fait le charme de ce logiciel, mêlant, comme le roman, la haute technologie aux intrigues les plus basses et opposant les manœuvres politiques à un travail sur le terrain conventionnel de type commando.

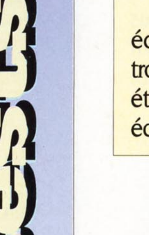


Lorsque vos satellites seront au point, vous pourrez récolter de nombreuses informations avec cet écran.

En premier lieu, vous allez donc devoir engager des spécialistes et les faire travailler dans différents secteurs: espionnage, logiciel, armement pur, aérospatiale, etc.

Pendant le jeu, grâce au Cardinal mais aussi à d'autres espions disséminés dans le monde entier, vous prendrez connaissance de l'avancement des travaux de l'ennemi. Au pire, si celui est trop avancé, vous pourrez alors avoir recours aux "bonnes" vieilles méthodes et enclencher le plan Archer: votre agent, spécialiste du combat rapproché et de l'intervention en site protégé se fera fort de détruire l'usine ruskoff.





testé sur PC par Moulinex

La mise en page, très claire, est suffisamment bien équilibrée pour qu'on puisse jouer sans avoir à attendre trop longtemps après chaque ordre. De plus, chaque écran étant agrémenté de petit dessins ou de vignettes, on échappe à l'aridité habituelle des produits du genre sans tomber dans l'excès inverse.Les commandes, souris, joystick ou clavier, sont simples. Seul regret (on pourrait le dire quasiment à chaque fois, messieurs les édit... oups! messieurs les importateurs), il est regrettable que le manuel ne soit que partiellement traduit en français, et on le regrette.

GRAPHISME VGA 14 — SON ADLIB 14
ANIMATION - — DIFFICULTE 17
90%
Taille : 1.5 Mo. Novice VF : non

tests

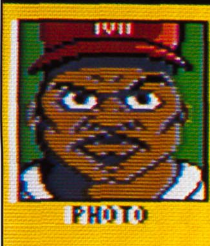
Cependant, cette partie arcade exceptée, le jeu est plus proche de la simulation à la Simcity que du wargame classique.

En effet, afin de permettre à vos techniciens de développer un armement compétitif, vous devrez non seulement choisir les techniciens en fonction de leurs compétences, mais aussi surveiller de près la progression des différents services.

Faute de quoi, un secteur ayant acquis une maîtrise dans un domaine ne pourra pas l'exploiter, les autres services n'étant pas encore assez avancés.

Bref, Cardinal of Kremlin, en dépit de son thème vu mille fois est un logiciel particulièrement prenant.

Sur cet écran, vous allez choisir les techniciens devant travailler sur le projet Tea Clipper. Lisez-bien leur fiche et surtout, n'engagez-pas d'espions.



testé sur AMIGA par Moulinex



Assez rare sur ce standard, ce logiciel va ravir les amateurs de prise de tête. La présentation, sobre mais agrémenté de petites vignettes, permet de jouer sans avoir l'impression de se servir d'un tableur.

De toute façon, le jeu est à tel point captivant que l'on oublie très vite l'aspect esthétique de la chose pour se consacrer à l'histoire.

Pareillement, la bande son, discrète, ne gène pas la réflexion. Les commandes, clavier, souris et joystick, sont simples d'emploi et agréables.

GRAPHISME	14	SON	15
ANIMATION	-	DIFFICULTE	17

90%

Disponible sur PC, amiga. Notice VF : non

LE TRESOR D'ALI GATOR

Des vieux pots, des vieilles soupes, mais pas les meilleurs de chez Lankhor.

Pierrot est très gentil, ouhlala! Il est tout mignon et tout blond, ses parents, d'ailleurs l'appellent Pierrot Tout Blond. Ils sont rigolos, ses parents. Mais Pierrot s'ennuie beaucoup, alors il veut trouver des trésors. Oh, un château-le-château-de-Ali-Gator-super-le-jeu-de-mot-il-y-a-un-trésor-de-dans-le-château-oh-super-Pierrot-est-content.

Brrrr... Le château, il est tout noir dedans, Pierrot il a un peu froid, mais il a pas trop peur parce que Pierrot il sait bien que les histoires elles finissent bien à la fin, parce que Pierrot il lit des livres, et même qu'il y a des belles images dedans. Alors Pierrot il se promène dans le château, ploum ploum ploum, et OooOOOooh ! Pierrot il ramasse tout plein d'objets : des allumettes, des clés gigantesques plus grandes que lui et toutes vertes. Et Pierrot il trouve des colis, ohlala, mais il faut faire attention en ouvrant les colis parce que on sait pas si il y a des bonnes choses, miam miam, dedans. On sait pas. Alors on prend le risque, ohlala! Ouf, il y a une potion dedans alors Pierrot il est content.



Mais on se perd dans ce château, dans le château de Ali Gator Ouhhhhaa super le jeu de mot. Il y a tout plein de portes et de culs de sac. Mais Pierrot ne se décourage pas, non, ohlala.

testé sur CPC par Seb

Parfois, oui, parfois on joue à un jeu, quand on est jeune. Parfois c'est l'Aigle d'Or. Parfois on réussit à finir le jeu, oui, parfois. Mais parfois non. Et alors, parfois les gens qui n'ont pas fini l'Aigle d'Or, bah ils sont traumatisés, alors ils pensent que à ça toute leur vie : « - Bonjour madame la boulangère, je voudrais une baguette et deux aigles d'or. Oh je. Oh. Non. Je. » Alors forcément, quand ces mêmes personnes deviennent programmeurs, bah ils font une version de l'Aigle d'Or. En moins bien. Et des années après. Beaucoup d'années. Alors c'est un peu dépassé. Oui.

GRAPHISME	7	SON	5
MANIABILITE	8	INTERET	6

33%

Disponible sur CPC.

BLADE WARRIOR

La chasse au grand méchant est ouverte. Entrez dans le monde d'Image Works pour participer à l'élimination du mal. A grands coups de sabre dans la gueule.

Plutôt que de rester dans leurs grands châteaux noirs, en enfer, les démons aiment venir parmi nous, les hommes. Là, ils s'installent vite fait, et sèment le chaos. C'est pas bien compliqué: une bonne dose de haine, quelques pincées de monstres hideux, et de la magie maléfique un peu partout. Murk est l'un d'eux. On peut même dire que ce démon est très joueur, puisqu'il a fait un vrai carnage dans votre pays. La région n'est plus que tristesse et désolation, il est temps d'engendrer le retour du bien.

Le pays est presque entièrement déserté, il ne reste que quelques sorciers, enfermés dans leurs tours, aux quatre coins de la région. C'est eux qui vous aideront, vous, le guerrier vengeur-de-la-mort-du-retour-du-bien-de-ouais. En effet, pour vaincre Murk le méchant, il faut réassembler une plaque de pierre, magique, et contenant le secret du démon, plaque dont les morceaux ont été disséminés dans le pays. Au long de votre quête, sur les routes, vous combattrez toutes sortes d'en nemis: des araignées, des trolls, des vampires, des loup-garous, et autres horreurs.Certains d'entre eux ne se laisseront pas détruire uniquement par vos coups de sabre. Il faudra utiliser la magie, en fabriquant des sorts, dans votre laboratoire, à l'aide des nombreux ingrédients que vous trouverez sur votre chemin.

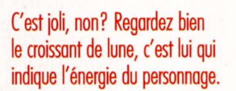
Le guerrier que vous êtes aime la bonne chère, mais vos goûts gastronomiques sont, tout de même, assez particuliers. Vous vous régalerez donc des nombreux petits animaux qui traînent dans les marécages: grenouilles, souris, etc...



La carte générale du jeu, on y accède pas simple pression de la touche M, à n'importe quel moment du jeu. En plus des routes, sont indiquées les positions des magiciens, et de Murk.

Heureusement que vous possédez une carte de la région. Carte détaillée, en plus: les tours des sorciers y sont indiquées, ainsi que les chemins et les croisements. Il ne reste plus qu'à parcourir le pays, en croisant les doigts pour ne pas tomber sur Murk avant d'avoir réuni tous les fragments de la pierre: l'issue du combat pourrait vous être fatale.





C'est joli, non? Regardez bien le croissant de lune, c'est lui qui indique l'énergie du personnage.

testé sur AMIGA par SEB

L'originalité de Blade Warrior vient de sa représentation graphique: les personnages, et les décors de premier plan sont tous en ombres, entièrement en noir. Bien que l'avantage technique soit évident (on affiche beaucoup plus vite des sprites en monochrome), cette représentation n'est finalement pas une escroquerie, puisque le tout donne un look très particulier au jeu, une ambiance assez inquiétante, quasi macabre, qui colle très bien à l'action.

Le déroulement de l'aventure est assez classique: vous dirigez votre personnage qui peut se déplacer de gauche à droite, qui peut se baisser, donner différents coups de sabre, ou ramasser des petits animaux pour regagner de l'énergie. Pour ne pas gâcher l'effet visuel, les concepteurs n'ont pas voulu inscrire de chiffres indiquant l'énergie du personnage, et c'est la lune qui fait office de compteur: quand elle a entièrement disparu, vous êtes mort.

Les sons des combats sont assez réussis, et l'ambiance du jeu est complétée par des coups de tonnerre. Pour ce qui est des scrollings, il est un peu dommage qu'ils ralentissent quand les décors à afficher s'avèrent trop importants, mais c'est assez rare.

Résultat final, un bon jeu d'arcade qui voit son intérêt rehaussé par le côté exploration, et la recherche des fragments. Plus une difficulté bien présente qui lui donne une durée de vie acceptable.

GRAPHISME	17	SON	15
ANIMATION	15	MANIABILITE	15

85%

Disponible sur AMIGA.


Un des monstres intermédiaires de la première planète. Le scrolling s'arrête et vous devez éliminer cet ennemi particulièrement coriace. Il est conseillé d'utiliser le laser Power-Up, en laissant le bouton de feu appuyé.

ARMALYTE

Encore un voyage au fin fond de l'espace où les aliens foutent le souk. Il est temps de remettre tout en ordre, avec l'aide de Thalamus.

Le bâtiment de l'Organisation Universelle de la Paix s'élevait dans la nuit, imperturbable. Seules quelques fenêtres, aux derniers étages, laissaient penser aux ombres des passants qu'il y régnait une quelconque activité.

L'une des ombres devait vouloir en avoir le cœur net, car voilà qu'elle enfonçait une carte d'accès dans le sas d'entrée du bâtiment.

- Nelson, dit l'ombre, code 275F.

Le bâtiment recracha la carte magnétique et laissa l'ombre pénétrer dans son ventre.

Dans la Salle de Contrôle Universelle, les machines clignotaient. L'agitation électronique était à son comble. Contre le mur du fond un écran géant passait son temps à remplir des cartes de galaxie de petits points lumineux.

- Vous arrivez bien, Nelson, c'est la merde, dit une voix qui semblait appartenir au personnage débraillé assis sur l'unique chaise de la pièce.

Nelson ne répondit pas tout de suite, son cerveau était occupé à deux tâches particulièrement éprouvantes: faire disparaître cet engourdissement présent dans tous ses membres, et scruter la pièce dans l'espoir de trouver une autre chaise, tout en sachant qu'il n'y en avait toujours qu'une, une seule.

- J'espère que tu as une bonne raison de me faire sortir du lit en catastrophe à 3 heures du matin, Stone, grommela Nelson, sinon je t'écrase la tête contre tes ordinateurs.

- Si l'on considère que quatre planètes de notre système qui se font envahir par des Aliens est une raison valable, alors j'ai une raison valable, répondit Stone. Ils ont fait un vrai massacre, des milliers de civils sont morts.

La nouvelle ne sembla pas bouleverser Nelson. Il n'en avait même plutôt rien à battre, d'apprendre que des gens pouvaient souffrir quelque part dans la galaxie. Le seul intérêt pour lui dans cette affaire, c'était qu'on avait besoin de lui, qu'une fois encore on l'enverrait là-bas, et qu'il y aurait de l'action, et d'autres morts.

- Dans quel secteur, demanda Nelson?

- Delta space. Les Aliens ont envahi les quatre planètes voisines à la leur. L'Ordre Universel à envoyer des troupes là-bas, en douce, il ne faut pas alerter le peuple. Ils se sont tous fait massacrer. On a besoin de toi, Nelson.

- Ouais, j'm'en doute, dit Nelson, expose-moi la situation vite fait.

- Tu dois te rendre sur chaque planète, l'une après l'autre. Tu attaqueras celle des Aliens en dernier, il faut d'abord renouer les alliances avec les quatre autres peuples. Ils sont nombreux, Nelson, tu vas en chier. La seule aide extérieure dont tu pourras bénéficier viendra des dépôts de munitions qu'ont laissé les hommes de l'Ordre Universel avant de crever.

Nelson est dans son vaisseau maintenant, en plein cœur de Delta Space, et, déjà, les Aliens approchent. C'est la première planète. C'est bientôt le premier mort, et il y en aura des tonnes. Nelson est énervé, il déteste qu'on le réveille en pleine nuit.



testé sur AMIGA par Seb

Scénario ultra-classique pour Armalyte, mais, c'est assez rare, le jeu est tout de même intéressant, surtout parce qu'il est difficile, voire très difficile. Vous dirigez un petit vaisseau dans les quatre directions possibles avec le joystick (plus les diagonales) pendant qu'un scrolling avance sans interruption, de droite à gauche. Les sprites sont souvent très nombreux à l'écran, et il arrive que le scrolling subisse un ralentissement. C'est un peu dommage. Les graphismes sont assez bien faits, les bruitages aussi. De temps en temps des capsules d'options se trouvent sur votre chemin. Il suffit de tirer dessus pour libérer la pastille et la ramasser. Vous gagnerez ainsi des armes plus puissantes ou une plus grande rapidité pour votre vaisseau.

Vraiment difficile, réservé aux joueurs d'élite, Armalyte est un bon élément qui a sa place dans la famille R-Type.

GRAPHISME	15	SON	16
ANIMATION	14	MANIABILITE	14

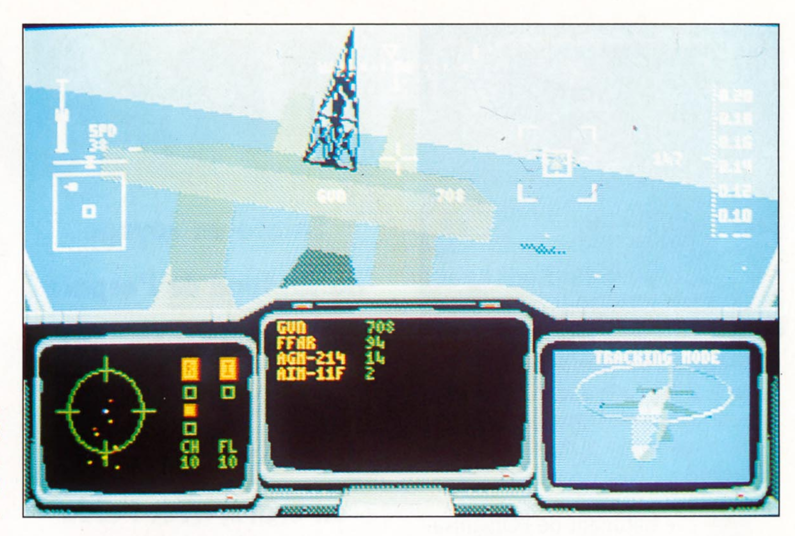
86%

Disponible sur AMIGA.

ATTENTION

Les tortues ninja sont de retour. Si vous voyez des chauffeurs de taxi avec des bandeaux sur les yeux, des carapaces dans le dos et portant un prénom de peintre italien, eh bien ce ne sont pas des chauffeurs de taxis mais des tortues ninja. Attention, ouvrez l'œil

Core Design fait très fort dans un domaine encore assez peu exploré: la simulation d'hélicoptère.



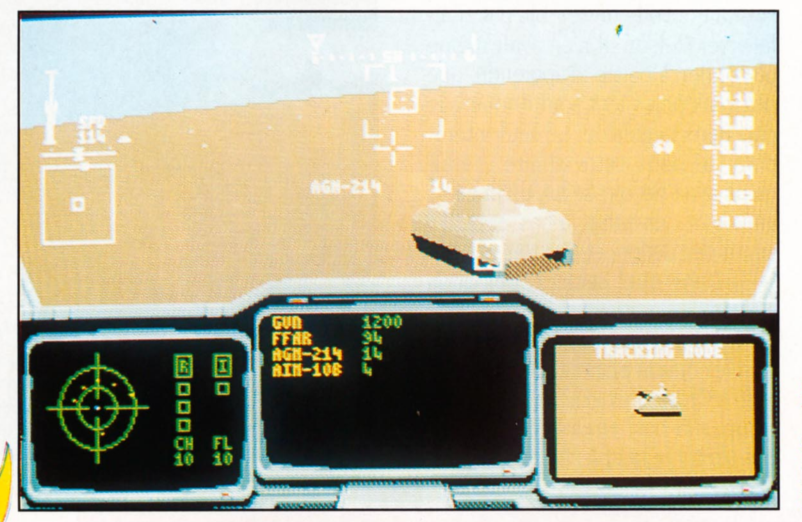
Sans conteste, c'est très beau. Quelque soit la mission, on tombe quasiment toujours nez à nez avec un objet 3D à couper le souffle tel que celui-ci. En bas à gauche, on aperçoit l'écran affichant la cible sélectionnée, ici un autre hélico.

THUNDERHAWK

Afin de lutter contre la vermine rouge et le terrorisme internatio... Pardon. Afin de respecter l'équilibre des forces, les Nations-Unies ont décidé de mettre au point un plan enchanteur: le plan Merlin. La clef de lance, le fer de voûte de ce programme ultra secret est le AH-73M Thunderhawk, un hélico ultra-performant auprès duquel Supercopter passerait pour une tondeuse à gazon. Cela dit, rien de très étonnant en ce qui concerne le jeu lui-même si vous connaissez déjà les simulations d'avions: mis à part les commandes et la technique de vol, le déroulement d'une partie reste désespérément le même que sur les F-Machin et autres Chuck Bidule : on commence par prendre connaissance de l'ordre de mission, on file ensuite au hangar et on équipe son appareil. Comme celui-ci est évolué, on trouve même les gadgets habituellement réservés aux avions: flare, contremesures électroniques, etc.

En ce qui concerne les armes elles-mêmes, on a droit à un canon de 15mm, des roquettes FFAR non guidées, des missiles AIM-10B Air-Air guidés, AGM-214 anti-char guidé et les indispensables SMARM (Smart Anti Radar Missiles).

Bonne surprise, outre que les scénarii sont variés, vos missions vous emmèneront en Europe du Nord et de l'Est, en Alaska, au moyen-Orient, en Amérique Latine et dans le Sud-Est Asiatique. Superbe.



Si on compare son cockpit à celui de Gunship 2000, Thunderhawk dévoile ses faiblesses: l'afficheur est d'une simplicité déconcertante. On aura compris qu'il ne s'agit pas d'un véritable simulateur mais vu la complexité du pilotage d'un véritable hélico, c'est pas étonnant.



testé sur AMIGA par Moulinex

Après une superbe présentation, le jeu démarre. Waow! Ce qui frappe le plus, c'est la vitesse de l'affichage, d'autant que le nombre d'objets 3D qu'il est possible d'admirer est souvent conséquent.

Vous me direz qu'un jeu ne se limite pas à ce qu'on voit. Je vous rassure, ce qu'on fait et surtout la façon dont on le fait est aussi très intéressant: les commandes à la souris sont très pratiques. Ainsi, pour changer d'arme, il suffit de cliquer sur un bouton de la souris; on tire avec l'autre.

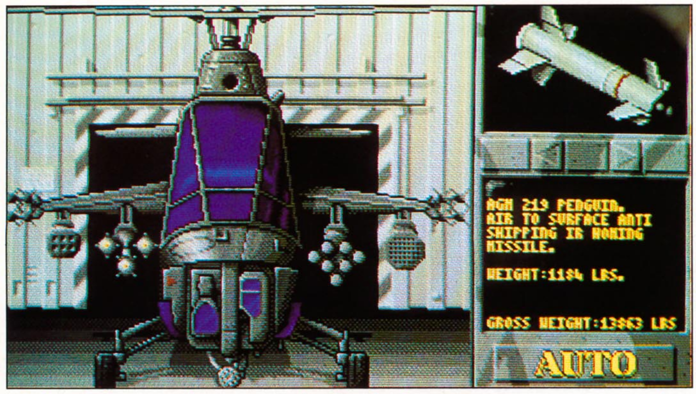
Pour le pilotage proprement dit, là aussi, la souris rend de fiers services. Un maître mot: efficacité; les touches du clavier utilisables sont réduites au maximum. L'appareil est très maniable.

GRAPHISME	16	SON	-
ANIMATION	16	DIFFICULTE	15

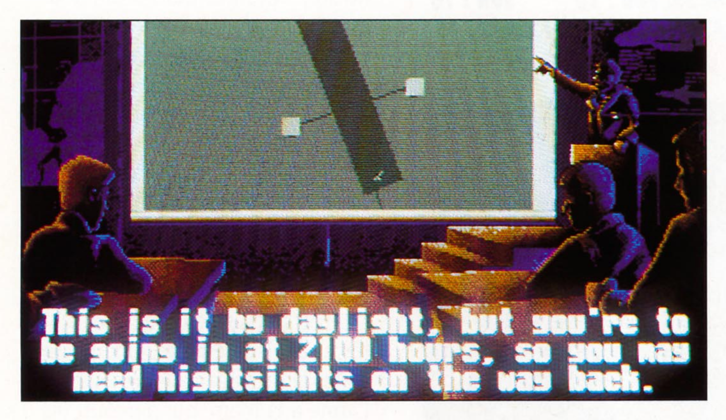
94%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : -

tests

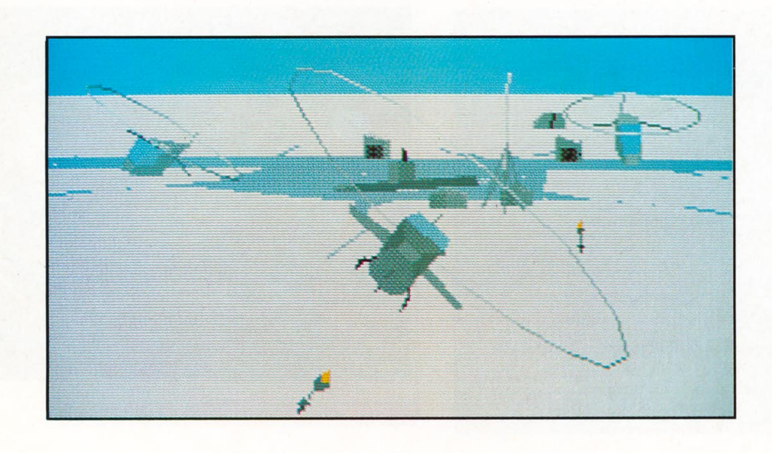


Idéal pour les fainéants ou les gens pressés d'en découdre, l'option armement automatique permet de décoller de suite. Ne reste plus après qu'à rester en l'air...



Présentation ou inter-écrans, les graphistes n'ont pas été chiches en images. Ne vous laissez cependant pas éblouir par les beaux dessins et prenez connaissance de votre mission.







THE BALL GAME

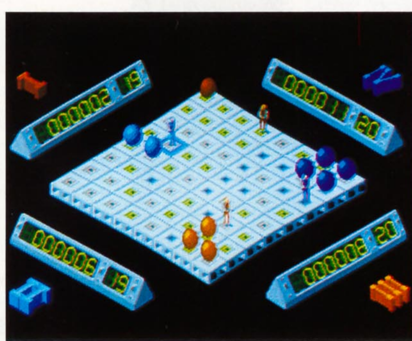
EDITEUR:ELECTRONIC ZOO
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE PAR SEB DANS JOY N°18
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC

Le mois dernier, Seb nous disait que ce jeu était mignon, amusant et original. Je le revois encore, son visage de chérubin parfois emprunt d'une certaine gravité, entouré de boucles rebelles, comme pour mieux souligner sa personnalité fantasque, me dire d'une voix posée mais ferme que "ce jeu est mignon, amusant et original". Las, les jours ont passé, et Seb s'est résolu à aller chez le coiffeur afin de ressembler encore plus à Pierre Palmade (son idole). Il n'en demeure pas moins que c'est toujours aussi mignant, amusal et originon.

Sur un plateau représenté en 3D isométrique, quatre éléments s'affrontent: la terre, l'air, le feu et l'eau (Blood, Sweet and Te... oups. Earth, wind and Fire. And Water, donc). Chaque joueur (humain ou Intel 86), dirige l'un de ces éléments, représenté par des boules de quatre couleurs. A chaque déplacement se faisant au moyen des touches, on laisse une boule derrière soi. But de la manœuvre, remplir le terrain avec sa couleur. Naturellement, plus y a de boules, plus c'est dur. Heureusement, comme dans le Go, on peut éliminer une boule adverse en l'entourant.

Comme les animations sont réussies et que les bruitages Adlib sont marrants, on peut dire que cette adaptation PC est marrante et réussie. Tenez: l'ensemble est mignon, amusant et original et voilà.

GRAPHISME VGA : 15 SON : 16
ANIMATION : 14 DIFFICULTE : 15
VERDICT : 89%



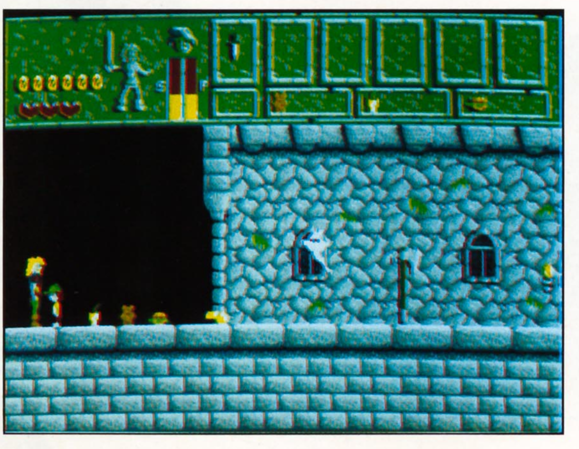
TOM & THE GHOST

EDITEUR:UBI SOFT
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE PAR KAAA DANS JOY N°9
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC

Alors qu'il visite un château en Ecosse avec sa moman, Tom voit cette dernière enlevée par un fantôme. Outre que Tom est maintenant tout seul, c'est la dixième personne qui disparaît dans ce château. En fait, c'est Endur, le fantôme du coin, qui a fait le coup. Si Tom n'arrive pas à retrouver sa maman avant ce soir, Endur se transformera en monstre. Heureusement, il existe aussi de gentils fantômes et l'un d'eux décide donc d'aider Tom. Du reste, le joueur dirige ce fantôme, Tom se contente de suivre. Quoique.

C'est là que le jeu devient très rigolo car Tom est particulièrement pénible. Du coup le joueur doit non seulement combattre tous les monstres et les machins qui ne manquent pas de venir l'embêter, mais en plus, il doit sans cesse jouer les nounous et s'occuper de Tom. Vous avez déjà gardé un petit frère ou un cousin pendant un mercredi pluvieux. Ben là c'est pareil: il faut le faire jouer, lui envoyer des balles, lui donner à manger, etc. Faute de quoi l'affreux jojo ne vous suivra pas. Comme le graphisme est superbe et que le scrolling, pourtant un point faible du PC, est suffisamment fluide, on y passe des heures. Superbe.

GRAPHISME : 15 ANIMATION : 15
SON : 10 DIFFICULTE : 16
VERDICT : 86%



WRECKERS

EDITEUR: AUDIOGENIC
TESTÉ PAR SEB SUR ST.
DÉJÀ TESTÉ DANS JOY N°18
DISPONIBLE SUR ATARI ST, AMIGA.

Surveiller une base orbitale paumée dans l'espace, à la frontière de notre système solaire, c'est pas marrant tous les jours. On s'ennuie même pas mal. Pour éviter de voir ces gardiens d'un nouveau genre mourir de tristesse, ils sont cryogénisés dans leur base, et ne sont réveillés par l'ordinateur qu'en cas d'alerte grave. Justement, l'alerte sonne depuis deux bonnes minutes, et l'ordinateur de bord s'époumonne en hurlant pour vous réveiller.

Wreckers reprend les ambiances à la Alien: des humains en lieu clos qui doivent lutter contre des créatures extra-terrestres très dangereuses.

Les graphismes sont représentés en 3D isométrique, et l'on voit votre personnage, la mine joyeuse, l'arme à la main, qui parcourt les couloirs du complexe de votre base, tirant avec entrain sur les plasmodians verdâtres qui lui foncent dessus. Oh bien sûr, ils sont nombreux, les bougres, mais si vous ne vous en sortez pas tout seul, vous pouvez piloter les robots de la base, qui sont à vos ordres. Et si vous mourrez, quel dommage, l'un de vos deux collègues prendra le relais, et s'il venait à mourir à son tour ce serait le suivant. Jeu: combien y-a-t-il d'hommes à bord?

Très amusant et défoulant à souhait, Wreckers est un jeu surprenant qui plaira aux Alienophobes.

GRAPHISMES : 16 ANIMATION : 15
SON : 15 MANIABILITE : 16
VERDICT : 92%



SWITCHBLADE II

Editeur : GREMLIN
Testé sur ST par Seb.
Déjà testé dans joystick n° 17.
Disponible sur Amiga et ST.

Dans le livre que les grands anciens appellent Switchblade, on pouvait découvrir l'histoire de Hiro, héros magnifique qui avait sauvé le monde du chaos grâce à son sabre aux pouvoirs magiques. Des siècles plus tard, la paix est à nouveau menacée, et c'est vous, un descendant de Hiro, membre des Blade Knights, qui devez écrire l'histoire de Switchblade II.

Switchblade II est divisé en six régions. La première rappelant d'ailleurs beaucoup le premier épisode, Switchblade, puisqu'il s'agit d'un complexe souterrain très similaire à la précédente aventure. Les régions suivantes, par contre, se dérouleront en extérieur, au milieu des pluies de bombes, et parmi les portes bénéfiques des magasins d'armement. Vous dirigez un personnage qui n'est plus 100% humain, puisqu'il possède un bras bionique. Très utile si vous trouvez des munitions, car vous pourrez éliminer vos ennemis de loin.

Vous avez sûrement, en plus, des semelles en caoutchouc Zboiing Zboiing, car votre personnage est capable de faire des bonds assez impressionnants. Les ennemis sont variés, et plus ou moins dangereux. Les premiers monstres que vous rencontrerez sont d'ailleurs assez crétins, puisqu'ils se déplacent par mouvements de va et vient, sans se soucier de votre présence. Par contre, les monstres de fin de niveau, eux, demanderont une grande dextérité, et un équipement à la hauteur. Il est hors de question de les éliminer à coups de sabre, ils sont trop résistants. D'où l'intérêt de tuer le plus d'ennemis possible, pour amasser de l'argent, puis pour acheter des armes efficaces.

Switchblade II est une bonne suite au premier épisode, qui, malgré tout, manque un peu de pêche, dommage que tout ne bouge pas un peu plus vite, et que les ennemis ne soient pas plus nerveux.

GRAPHISMES : 16 ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16 SON : 15
VERDICT : 88%



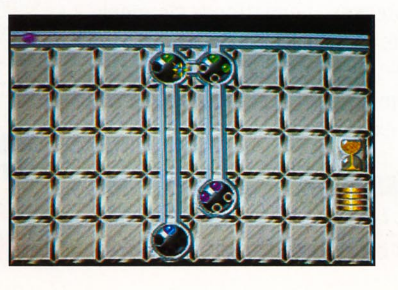


LOGICAL

EDITEUR : RAINBOW ARTS
TESTE PAR MOULINEX SUR ST
DEJA TESTE PAR MOULINEX DANS JOY N° 18
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC

Toujours aussi prenant, Logical est l'un des jeux de réflexion de l'année. Rappelons qu'il s'agit, dans ce jeu, de remplir une espèce de barillet de billes de couleurs, lesquelles bibilles tontombent du haut de l'écran. Au début, c'est assez simple parce que les billes doivent être classées par type mais très vite, les choses se compliquent: il faut remplir tel barillet d'une bille de chaque. Mieux encore, il faut respecter l'ordre d'arrivée. Ensuite, ça se complique encore plus. Bon, ce qu'il faut retenir de tout cela, c'est que le jeu est très bien réalisé et que l'utilisation de la souris rajoute encore au plaisir de la chose. Bon plan, une option permet de choisir différentes textures de fond. Certes, ça ne modifie pas fondamentalement le jeu mais comme c'est en plus, c'est toujours bon à prendre. Il faut dire que les graphistes ont particulièrement soigné la présentation du logiciel. Beau et prenant, le jeu plaît. Logique.

GRAPHISME : 17 ANIMATION : 16
SON : 15 DIFFICULTE : 15
VERDICT : 91%

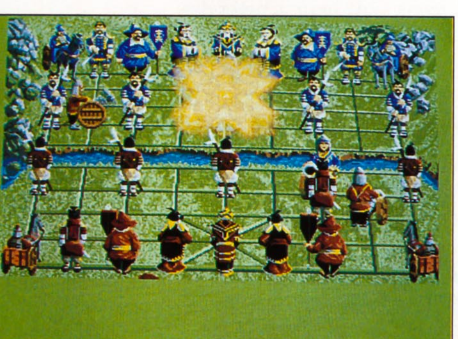


BATTLE CHESS 2

EDITEUR : INTERPLAY
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE PAR BôTGV DANS JOY N°10
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Après le succès de Battle Chess, il fallait s'attendre à ce que Interplay renouvelle son exploit. C'est donc chose faite avec ces échecs chinois. Contrairement à une idée répandue, il ne s'agit pas de l'habillage façon tong de nos échecs à nous. Les échecs chinois, qui existent réellement, disposent de règles précises et totalement différentes des nôtres. Comme mon prudent prédécesseur, je ne jugerai donc pas le jeu mais ce qu'on voit à l'écran. De toute façon, les animations ralentissent tellement la partie que les joueurs sérieux devront reporter leur choix sur un autre produit. Cela dit, il est possible de couper les scènes animées en cours de partie et surtout de passer en 2D. A dire vrai, l'intérêt de la série des Battle Chess est surtout le comique des parties. Un peu comme dans une BD de Gotlib (Marcel, pas les fippers!), chaque attaque d'une pièce par une autre donne lieu à un véritable dessin animé en 3D se déroulant sur l'échiquier: tel pièce jette un sort à une autre, tel autre transforme l'adversaire en tas de ferraille. De plus, la bande son est superbe, avec au menu explosions, cris, etc.

GRAPHISME : 17 **ANIMATION : 15**
SON : 15 **DIFFICULTE : 17**
VERDICT : 90%

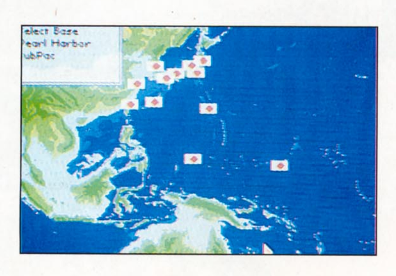


SILENT SERVICE II

EDITEUR : MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE PAR CRIS DANS JOY N°9
DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA



Nous sommes en 1941 et vous pilotez un sous-marin dans le secteur pacifique fortement encombré à l'époque. Vous devez, comme dans tout simulateur qui se respecte, effectuer des missions. Il s'agit de retrouver des ennemis et de les couler, d'intercepter des convois tong ou au contraire de protéger les bâtiments de votre pays. Pour cela, vous pouvez intervenir à différents point du sous-marin: passerelle, périscope, salle des machines, salle des torpilles, table des cartes, etc.





Après le succès de Silent Service tout court, vendu à 600.000 exemplaires, Silent II étonna les foules à sa sortie sur PC. Avec cette nouvelle adaptation du hit de la simulation de sous-marin, on retrouve avec plaisir les somptueux dessins, tous à base de digitalisations et une bande-son d'une incroyable qualité. En cours de jeu, de nombreuses animations viennent rompre la relative "monotonie" du cache-cache entre deux eaux. En cas de combats, on assiste à de splendides explosions.

GRAPHISME : 17 **ANIMATION : 15**
SON : 17 **MANIABILITE : 16**
VERDICT : 90%

RAILROAD TYCOON

EDITEUR : MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR ST
DEJA TESTE PAR CRIS DANS JOY N°6
DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA

Ah... devenir le riche propriétaire d'une compagnie de chemin de fer à l'âge héroïque de la vapeur... Qui n'a jamais rêvé d'une telle destinée? S'apparentant aux simulations de gestion à la Simcity, Railroad Tycoon est une excellente idée hélas desservie par de nombreux défauts: le graphisme, directement transféré du PC EGA est bien en deçà des possibilités de l'Atari ST et surtout, les commandes sont très mal faites. Au lieu d'utiliser la souris pour construire votre ligne de chemin de fer en cliquant, comme on pose une route ou une ligne électrique dans Simcity, on doit positionner le curseur à la souris à l'endroit désiré mais ensuite utiliser le pavé numérique du clavier avec d'obscures combinaisons de "Shift", pénibles comme tout. Reste l'intérêt du jeu, immense, qui vous obligera à passer sur ces défauts si le genre vous intéresse. Vous devrez trouver des actionnaires, puis rentabiliser votre ligne de chemin de fer. Construirez-vous des hangars? Vous consacrerez-vous uniquement au transport des voyageurs ou lui préfèrerez-vous le service postal? Les marchandises? Un mélange de tout ça?



Prendrez-vous le risque de construire un pont en bois, peu onéreux mais susceptible de dégager à la première crue? Passionnant, vous dis-je.

GRAPHISME : 14 **ANIMATION : 14**
SON : 15 **DIFFICULTE : 16**
VERDICT : 89%

F15 STRIKE EAGLE II

EDITEUR : MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°16
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST

Oublions la version PC de F15 II, puisque celle-ci, résolument 16 bits, n'a de commune avec l'autre que le titre. Pour le reste, on trouve un graphisme 3D de très bonne qualité et, ce qui ce qui ne gâche rien, relativement rapide au vu de la complexité des objets 3D représentés à l'écran.

Passons sur l'armement, conventionnel et habituel qui permet de retrouver les missiles air-air, air-sol bien connus de tous: Sidewinder, Maverick et Amrams (fire and forget, c'est-à-dire "tire et ne t'occupe pas du reste" ou encore "Pan! t'es mort").

Les missions, qui permettent de voir du pays, comportent les glorieux terrains de jeux habituels des ricains: Lybie, Vietnam, Moyen Orient et, histoire de se rappeler le bon temps, l'Irak. Si j'osais, je vous servirais bien mon petit couplet déontologique sur ce qu'auraient pu être les jeux micro s'ils avaient existé en 1945/46. On voit déjà les stickers en gothique rajoutés en dernière minute pour faire encore plus de ventes. Brrr...

En réalité, ces territoires regroupent à chaque fois plusieurs scénarii. Bon plan, à la fin de chaque mission, le logiciel se livre à une analyse pointue de vos actions afin de vous aider à progresser.

Bref, voilà un bon simulateur de vol, juste dosé pour plaire autant aux amateurs d'arcade que de simulation.

GRAPHISME : 16 ANIMATION : 15
SON : 15 MANIABILITE : 15
VERDICT : 90%



FLIGHT OF THE INTRUDER

EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
TESTE PAR MOULINEX SUR ST
DEJA TESTE PAR CRIS DANS JOY N°9
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST

Spectrum Holobyte, spécialiste de la simulation prise de tête (Falcon 2) nous propose l'adaptation d'un autre hit. Flight of the Bidule permet de piloter son appareil au cours d'une trentaine de scénarii très variés. Comme c'était le cas avec Falcon 2, le logiciel s'adresse surtout aux amateurs de pilotage de grande envergure pour qui l'intérêt d'un simulateur de vol est proportionnel au nombre de touches du clavier qu'il faut utiliser. Cela dit, le résultat en vaut le looping. Euh, en vaut la chandelle. Les objets 3D sont bien dessinés et surtout, l'animation ne s'en ressent pas trop. On retrouve les détails habituels à ce genre de simulation: vues extérieures, cartes stratégiques, missiles divers et variés comme s'il en pleuvait (du reste il en pleut parfois). Notons que le manuel, très très très détaillé, est de plus en français, ce qui ne gâche rien. Pour le reste, RAS (autrement dit: PLR, rien à signaler).



Quand vous saurez que la bande son est une bonne surprise, surtout pour un ST, on pourra conclure (QVSQLBSEUBS, SPU atari, OPC).

GRAPHISME : 14 ANIMATION : 15
SON : 15 MANIABILITE : 15
VERDICT : 89%

AMIGA

ACHAT

00 N° 17902
Ach. jeux et Util. uniquement en Belgique, Envoyer listes à Fasco Philippe, 8 Rue du monument 5560 Mesnil - Eglise.

34 N° 18106
Ach. news pour Amiga + Docs. Envoyer listes. Pas sérieux, s'abstenir. Ecrire à Sebastien Borras, Rue Du Bouleau 34710 Lespignan.

59 N° 18172
Ach. Amiga 500 + Péritel en bon état : 2000F. Contacter Yann ap. 19 h au (16).20.33.80.05.

60 N° 18162
Ach. news (jeux seulement). Ecrire à Amsallem Nicolas, 2 Allée Louis Blériot 60260 Lamorlaye.

67 N° 17882
Ach. Action Replay, Mk 2 + Doc : 300F. Tél ap 19 h au (16).88.85.72.12.

76 N° 18175
Ach. Jeu Tintin sur la lune ou Ech. contre d'autres jeux. Tél au (16).35.84.71.36. HR.

91 N° 17957
Ach. Tous jeux news et oldies. Envoyer listes et prix. Cherche club, Vite!!! Contacter Rousseau Benoit, 1 Avenue des Cottages 91150 Etampes

CONTACT

00 N° 17831
Vds., Ach., Ech. jeux sur Amiga 500. Vds. S.m.s. + 8 jeux 1800 F ou vends jeux sep. Bergeron Olivier Sauveterre de Comminges 31510 Barbazan ou Tél ap. 18 h au (16).61.88.32.52. à partir du 10 Septembre.

00 N° 17969
Pc et Amiga Club branché : Renseignez - vous en joignant une enveloppe timbrée à : Darkness European Club, 118 Avenue du Roi Soldat 1070 Bruxelles.

00 N° 18063
Amiga Cherche contacts sérieux et durables, possède nbrses news. Envoyez vos listes à Reynald Ramelet, Rue du Signal 1580 Avenches SUISSE.

01 N° 18024
Ch. Contacts Amiga, Cbm 64, Msx 2. Ach. Little Computer People et Power Cartridge. Laurent Saurel, Rue Jean Baptiste Clément 01000 Borg en Bresse.

13 N° 18183
Amiga super nouveautés. Réponse assurée à 100 %, même pour les débutants! Alors n'hésitez pas. Aubin Jean - Michel, Cité Les Raumettes Bat. H1 13700 Marignane. Tél : (16).42.77.73.00.

22 N° 17923
Ch. Contacts sur Amiga Possibilité de nombreuses news. Env. Liste à Yohann Jestin, 11 Rue de Verdun 22300 Lannion. Réponse assurée.

26 N° 17917
Amiga 500 Ch. Contacts sympa Pour Ech. jeux et util. Env. listes. Ch. Cpc 6128 pour 1000 F Max. Contacter Mr Tavares Fernand, 30 Route de Chateauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar.

27 N° 17940
Amigaman? Tu Ch. des ultras news? Des grands classiques? Une seule adresse : Laurent Valere, 2 Résidence Bellevue 27120 Menilles ou Tél ap. 19 h au (16).32.36.12.82.

41 N° 17939
Ch. Contacts sur Amiga pour échange jeux et utilitaires. Envoyer liste à David Molie, 1 Rue Alain Gerbault 41000 Blois.

45 N° 17854
Ch. Contacts sérieux pour échange de jeux et utilitaires. Réponse assurée à 100%.Envoyez vos listes à Mlb 374 Rue du Vauret 45660 Mardie

50 N° 18018
Vds. ou Ech jeux sur Amiga 500 (env : 100 F). Contacter Guérault Jean - François, 1 Le Champ Du Chêne 50600 St Hilaire.

56 N° 18153
Ech. ou Vds. news. Réponse assurée à 100 %. Sabrina Tigé, 10 Rue du Verger 56470 La Trinité Sur Mer.

57 N° 18160
Ch. Contacts sur Amiga 500 pour Ech. jeux. Ecrire à Henrion Sylvain, 16 Rue du 26 Novembre 1944 57730 Valmont. Ou tél entre 18 h et 20 H 30 au (16).87.92.02.63.

59 N° 17912
Ech. ou Vds. jeux et Util. Env. Disk pour recevoir liste. Jean Sadoine, 9 Rue Schoutteten 59560 Comines. Tél : (16).20.39.11.52.

59 N° 18014
Ch. Contacts sur Amiga 500 (1 Mo) . Uniquement département 59 et 62. Contacter Alexandre au (16).27.60.04.18.

59 N° 18168
news Amiga, Ech., Vente. Contacter Tony au (16).27.57.32.64. les soirs ou week - end.

62 N° 18192
Ch. Contacts sérieux rapides et durables pour Amiga 500. Ni vente, ni achat. Si possible région Nord - Pas de Calais. Réponse assurée. Envoyez vos listes à François Delsart, 68 Rue Jean Moulin 62300 Lens.

75 N° 18191
Urgent! Je cherche un contact sympa pour échanger des jeux ou démos sur Paris uniquement. Contacter Franck au 42.63.76.33.

77 N° 18051
Ech. Démos pour Amiga 500, sérieux et sympa, réponse assurée à 100 %. Ecrire à Lebeau Thierry, 458 Rue du Bas Moulin 77190 Dammarie Les Lys.

78 N° 17907
Rech. Metal Masters, Dungeon Master, Alteread Beast, Sim Earth, Ghouls n' Ghosts, Eye of beholder. Ech. contre autres jeux. Contacter Yann Tissier, 2 Allée de Pornic 78310 Maurepas

78 N° 17980
Ech. ou Vds. jeux pour Amiga 500 Bas Prix. Cyril Garandel, 24 Rue Mazières 78760 Pontchatrain. Tél : 34.89.93.38.

82 N° 18206
Help! Mon Amiga a faim de news. Achat, vente ou échange. Contacter Cédric au (16).63.66.28.81.

84 N° 17829
Ch. Contacts sympas sur Amiga 500 pour ech. Ach. et ventes de logiciels sur Orange et ses alentours. Contacter Rémy au (16).90.37.28.30.

92 N° 17886
Ch. Contacts sur Amiga, Réponse assurée. Envoyer listes à W. Le Mentec, 39 Rue Anatole France 92370 Chaville.

93 N° 18012
Vds. ou Ech. news. Contacter Lionel au 48.57.82.99.

94 N° 18045
Ch. Contacts Amiga. Ech. ou vds. news ou Oldies, débutants acceptés, abrutis refusés! Ecrire à Bachiri Karim 94 Rue Pasteur 94120 Fontenay sous Bois. Envoyez vos listes.

95 N° 17951
Ech. jeux et Démos, Réponse assurée à 100 %. Envoyez vos listes à Pascal Dubasque, 12 Chemin de Paris 95630 Meriel.

VENTE

02 N° 17934
Vds. Amiga 2000 + Mon. 1084S + DEltagraph (Dessin 3D) + Tapis Souris + Imprimante + 200 jeux : 2800F. Contacter Stéphane au (16).23.24.16.27.

06 N° 18205
Vds Amiga 500 + 1084 + Ext. 512 K + Softs + Livres : 4000F. Vds. Epson L9500. Tél le soir au (16).93.40.24.41.

07 N° 17932
Vds. nouveautés pour Amiga. Contacter Brunel Pascal, 10 Allée des Lys 07500 Granges - Les - Valence Tél : (16).75.44.55.81.

10 N° 18094
Vds. Amiga 500 sous garantie + 2 Joy. + Souris + 105 jeux (Toki, Elvira, Gods, Railroad Tycoon, Monoco Gp) : 3000F. Vds. Extension : 300F. Contacter Henri Teinturier au (16).25.39.95.24.

20 N° 18193
Vds. jeux Amiga :(Loom, Tortues Ninja , S Dragon, Explora 3, Spellbound, Narco Police, Compil Sega Arcade) : 850F. Vds aussi Nec Coregrafx + 3 jeux : 1200F. Tél : (16).95.20.70.31.

22 N° 18165
Vds. ou Ech. Softs à très bas prix, débutants acceptés. Réponse Assurée à 100 %. David Cherel, 14 Rue Fardel Pommeret 22120 Yffiniac.

27 N° 18127
Vds Amiga 500 + Ext. Mémoire + Souris + 1 Man. + Nombses Nouveautés : 3000 F (1991) T.b.e. Contacter Thomas au (16).32.59.21.25.

33 N° 18124
Vds. Action Service et Boulder Dash (Originaux avec notices) : 120 F pièce. Vds Journal Petite Bidouille Pour Pas Crever! Ecrire Meyrou Pascal Bp 86 33350 Castillon.

41 N° 18075
Urgent! Vds. Amiga 500 (sous garantie) + Mon. Coul. 1083 S + jeux + Livres + Utilitaires. Prix à débattre. Contacter Frédéric au (16).54.74.04.51.

59 N° 17942
Vds. Demos 15 F pièce sur St et Amiga, Disk non fourni; Contacter Stéphane ap.18 h 30 au (16).20.04.40.25.

62 N° 17885
Vds. Photos d'avion (F16, A10...) au tarif de 50 F pièce. L'argent gagné servira pour l'achat d'un Amiga. Contacter René Legros, 14 Rue de la Gare 62140 Hesdin.

62 N° 18071
Vds. Disk Externe Amiga 1010 : 500F. Vds. Vidi - Amiga + Vidi Chrome (Digit. d'images) : 1000F. Contacter Yann Arsene, 2 Impasse de la Poste 62150 L'arbret Tél : (16).21.48.28.29.

67 N° 17926
Vds. Orig. : Beast 1, Fire & Brimstone, Xenon 2, compil. Les Chevaliers : 150 F le jeu. Ch. Contacts sérieux pour échange. J - Marc Talenton, 40 Rue Molkenbronn 67380 Lingolsheim.

67 N° 18020
Vds. Bible de l'Amiga Basic : 200 F, Le Livre du Langage Machine : 140F. jeux : (Pioneer Plague, Thundercats, Bombjack) : 100F. Contacter ap. 18 h Miguel au (16).88.22.66.19.

67 N° 18151
Vds. Divers jeux pour Amiga à bas prix! Pour liste contacter Bertrand Denis, 28 Boulevard Dostoievsky 67200 Strasbourg. Contre une enveloppe timbrée. Ou tél le soir au : (16).88.28.52.78.

74 N° 17938
Vds pour Amiga jeux et utilitaires, Démos, à hyper bas prix. Contacter Stéphane ap. 18 h au (16).50.92.05.22.

77 N° 18010
Vds. jeux, Utilitaires Dompubs à prix super intéressants. Emmanuel Prein, 4 rue de Verdun 77500 Chelles. Tél 60.20.95.69.

77 N° 18082
Vds. jeux Originaux : Captain Blood, Art of Chess, Terrorpods : 50 F pièce. Contacter Laurent au 64.08.25.65. Cadeau si achat du lot. Solution de Loom fournie.

78 N° 17836
Vds. jeux Orig. 50 F : Switchblade, Street Fighter, Panza Kick Boxing. 150 F : Winter Olympiad, Pioneer, Plague, Air Rally, Terropods, Way of the Dragon, Hawkeye. Contacter Steph au 30.64.42.78.

78 N° 18056
Vds. 11 Originaux de 60 à 80F. Contacter Antonio au 34.74.64.54.

87 N° 17963
Vds. Originaux : (Toki, Chuck Rock, Metal Master, Lemmings, Killing Game Show, Wings, It came from the desert) : 100 F le jeu, et Mig 29 : 160F. Contactez - moi ap.17 h 30 au (16).55.01.91.23.

92 N° 17860
Vds. Amiga 500 + 2 Joy. + Souris +Boîte + Plus de 100 disks dont Nbrx jeux (Lemmings, lotus, Tvs basketball, Monaco Gp, F 29, Z - Out, Swiv, Powermonger, Deluxe Paint 3, etc,). Tél au 46.02.23.43.

93 N° 17838
Vds. Nbrx jeux, Utilitaires, Educatifs, à Prix Dingues. Vds. super Hardcopieur : 190F. Bajolais Fabrice, 25 av. des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou Tél au 43.88.09.01.

93 N° 18208
Vds. Moniteur Commodore 1084 sans périel 1200 F à débattre. Contacter Stéphane au 48.39.98.52.

93 N° 18211
Vds. jeux sur Amiga. Tél au 43.03.74.12.

95 N° 17968
Vds. Logiciels bas prix pour Amiga : (Super Monaco Gp, Gd Prix 500 CC) : 150F. Skull & Crossbones : 100F. Contacter avant 21 h 15 Hugues au 30.35.34.38.

95 N° 17993
Vds. Originaux neufs : (Gengis Khan : 200 F + Utilitaire,diskmaster : 200 F). Jamais servis. Contacter Jérome au 39.92.12.11.

AUTRES

ACHAT

94 N° 18119
Ach. Compact Disc du film Akira ou Ech. contre Compact Disc Power Drift - Megadrive. Tél ap 17 h au 46.68.16.95. Vds. aussi jeux pour Megadrive.

CONTACT

00 N° 18065
Ch. Contacts sur Pc. Envoyez liste, réponse assurée à 100 %. Contacter Thomas Draguet, 25 Rue Ernest Cosse 1490 Court - St - Etienne. BELGIQUE. Tél : 010.61.51.98.

00 N° 18117
Ch. Contacts sérieux sur Pc pour échanges. Envoyer listes, réponse assurée. Europe bienvenue. Ecrire à Buster, 8 Rue Fassin 4030 Liege - Grivegnee. BELGIQUE.

02 N° 18110
Ech. Iceman ou Trial by Fire contre Martians dreams. Monkey Island contre Empire Savage. Contacter Alain au (16).23.64.38.26.

13 N° 17873
Pc Echange ou Vends Hot news, pas sérieux s'abstenir. Contacter Pelletier Gérard, 1 Boulevard Talabot 13140 Miramas ou Tél au (16).90.50.27.98.

44 N° 17965
Ech. jeux sur Pc 3"1/2 et 5" 1/4 : (Lemmings, Colorado, Loom). Ch. Prehistorik et Dinasty War. Contacter Dan ap. 18 h 30 au (16).40.50.81.25.

44 N° 17973
Ch. contacts sur Pc pour échanges de jeux. Je possède : (Lemmings, Loom, Rick Dangerous 2, Gp 500, Operation Stealth) sur 5" 1/4 et 3" 1/2. Contacter Dan au 40.50.81.25.

69 N° 17964
Contacts sur pc et aussi Amiga? Me contacter : Delcourt Philippe, 9 Rue Laurent vibert 69006 Lyon

75 N° 17894
Ch. Contacts rapides et sérieux sur Pc tous formats : Ega ou +. Contacter Patrick au 46.36.55.39.

78 N° 17842
Ch. Contacts sur Pc, Rech. désespèrement Elvira (5 1/4). Poss. Golden Axe, Operation Wolf, Shinobi, Double Dragon 2. Contacter Stéphane ap. 18h au 39.76.55.39

91 N° 18032
Ch. jeux sur Spectrum + 2. Contacter Christophe au 69.07.13.46.

VENTE

00 N° 18103
Vds. Compatible Tandy 1000 Sl + Accessoires et jeux. Bon état. Prix à débattre. tél : (16).67.98.50.72.

00 N° 18134
Vds. Urgent! Pc 1512 Mono. Simple Drive avec pack logiciels (valeur 500 f) + Nbrses Disquettes + Revues + Livres. Seulement : 1890F. Ou Ech. contre Console Nec. Contacter Thierry au (16).28.63.63.37.

08 N° 17936
Vds. Olivetti M 21 Mono + Imp. DM 280 pour pièces ou à réparer : 1500 F à débattre. Echange aussi jeux et utilitaires pour Pc. Tél ap. 18 h au (16).24.38.55.58.

13 N° 18147
Vds. Pc Rdi + Ega, 86 + Carte Horloge + Joy. + Souris + Disque Dur 20 Mo + Nbrx Log. + Dos 3.3 + Turbo + 5" 1/4. Prix à débattre. Tél ap. 19 h 30 au (16).91.07.10.14.

33 N° 17990
Vds. Logiciels Pc : Loto 6/49, 1 N2, Quinte +. Jean - Pierre Macaire Impasse Fombourdeau 33240 St André de Cubzac. Tél : (16).57.43.00.07. H.B. (16).57.43.61.33. H.R.

37 N° 17919
Vds. C 64 + Mon. Coul. + lec. K7 et Disk + Joy + jeux + Util. le tout : 3000F. Tél au (16).47.57.25.40.

44 N° 17977
Vds. Tortues Ninja, Stormlord, Robocop, Lemmings. Contacter ap. 19 h Dan au (16).40.50.81.25.

44 N° 18025
Vds. sur pc Tortues Ninja : 140 F et Fire & Forget 2 : 110 F ou moins. Contacter Amar au 40.77.43.56.

57 N° 18007
VDS Cbm 64 + Lec. Disk + Mon. Mono. : 2500F. Ecrire à : Mr Greis Geoffroy 14 Le verger 57600 Gaubiving.

58 N° 17817
Vds Disquettes 5"1/4 pleines de dessins scannerisés pour Pc. Regroupés par thèmes. Liste contre enveloppe timbrée. Ecrire à Gengembre Bruno 58110 Biches Tel (16).86.84.94.94.

59 N° 17857
Vds. Pc Tandy 1000 Sl 640 Ko, 2 lect. + 2 joy. + jeux + Dos 3.3 et Gw Basic. Vendu avec deskmate, Priw à débattre. Tél au (16).20.38.11.82.

59 N° 17927
Vds. Apple][c 128 Ko + Souris + Mon. Mon. +jeux + Doc : 1000F. Cb. contacts Pc. Stéphane Kelche, 84 Boulevard Vauban 59800 Lille ou Tél au (16).69.25.03.25.

60 N° 18061
Vds Prince of Persia (original), pour Pc 5" 1/4 : 150F. Contacter Benoit ap. 18 h au 44.76.95.99.

64 N° 17879
Vds. Neo - Geo + Super Spy au prix incroyable de 3200F. (Memory Card et Péritel comprises). Contacter Olivier ap. 17 h au (16).59.47.95.63. Vente sur 64.40.33.

75 N° 17881
Vds. Plus de 50 jeux originaux sur Pc 3" 1/2 et 5" 1/4, à prix cadeau. Contacter Laurent au 49.88.03.55.

75 N° 18114
Vds. Thomson To 8D + 100 jeux + 2 Man. : 3500 F à débattre ou Ech. Amiga 500 + 35 Dk + 2 Man. tél : 48.69.98.96.

76 N° 17865
Vds. jeux Pc 5" 1/4 : (Turtles, Lemmings, Kick off 2, et en 3" 1/2 : (Opération stealth), 150 F Chaque. Tél au (16).35.34.64.02.

77 N° 17915
Vds. Amstrad Pc 1512 + 2 Lec. 5" 1/4 + Disk Dur + JOy. + Livres et Manuels + Gem et Dos + jeux + Souris + Mon. Coul. Prix à débattre. Tél au 64.80.00.64.

77 N° 18112
Vds. Pc 1512 + Lec. + Dos + Manuel + jeux : 2500F.Tél ap. 18 h au 60.09.17.31.

78 N° 17931
Vds. Pc AT 286 - 12, 640 Ko + Ram 2 Mo + Disk Dur 40 Mo + Lec. 5"1/4 + Mon. Coul; Multisync. + carte Vga + Souris + 100 Disks : 9000 F Etat neuf. Contacter Khoi au 30.50.34.26.

78 N° 18062
Vds. Thomson To 16 Sd 5" 1/4 + Mon. Coul. + jeux + Utilitaires en T.b.e. : 3900 F à débattre. Contacter Fouad au 30.64.95.62.

78 N° 18207
Vds Data Disk de Links original avec Boîte et notice : 80F. Tél le soir au 39.52.05.10.

94 N° 18202
Sur Pc et compatible Vds. Indiana Jones aventure + Suvegardes et solution. Tél ap. 17 h au 49.83.04.99.

95 N° 17984
Vds. Ordinateur Thomson + 36 jeux + Joy. + Mon Coul. : 2200F. Tél au 34.12.49.03.

95 N° 18049
Vds jeux Orig. pour Cbm 64, K7 et disks à bas prix. Contacter Joël Lagaude, 1 Square du Diapason 95000 Cergy. Tél ap. 18 h au 30.73.89.80.

CPC

ACHAT

38 N° 18081
Ach. jeux pour Cpc 6128 environ 50F. Ecrire Stéphane Rey, 4 Rue Farconet 38000 Grenoble.

62 N° 18180
Ach. Imprimante Dmp 2000 + Manuel. T.b.e. Contacter Christophe au (16).21.98.88.25. ap. 19 h.

68 N° 18040
Ach. jeux Cpc Disk :(Amc, Capitaine Trueno, Fire & Forget, North & South, Ghouls N Ghosts, Panza) : 50F. Contacter Olivier ap. 19 h au (16).89.53.04.40.

CONTACT

40 N° 17868
Le Mad Club ouvre ses portes pour 464 et 6128. Souscription 100F. Le numéro 1 de Madmag gratuit, demander renseignement au Madclub Route de la Gare 40200 Pontenx Les Forges

42 N° 18037
Ech. ou Vds. Turrican, Beach Volley, (possède liste) contre Golden Axe, Double Dragon 2, Turrican 2, 3D Construction Kit, Sprite Alive, etc... Ecrire à Olivier Biffaud, 18 Place de la Liberté 42400

62 N° 18077
Ech. news sur Cpc 464 K7,contact sérieux et rapide. Marc Poiriez, 66 Rue du Maréchal Leclerc 62157 Allouagne. Tél (16).21.54.06.87.

71 N° 17893
Ch. Contacts sérieux sur Cpc. Contacter Olivier ap.18 h au (16).85.46.70.06.

88 N° 18035
Ch. Contacts sérieux pour échanges sur Cpc 6128. Ecrire à Delacroix Fabien, 789 Rue d' Epinal 88390 Darnieulles.

VENTE

01 N° 18087
Vds. Cpc 464 Mono. + 80 jeux + Adaptateur T.v + Guide + 3 Joy. : 2000F. Tél au : (16).74.21.66.62.

06 N° 18042
Vds. Cpc 464 Coul. + jeux + Joy. et Vds. Vectrex + jeux. Tél au (16)93.80.48.28.

13 N° 18194
Vds. Cpc 464 Coul. + jeux + Doubleur de Joy. + Man. Le tout en très bon état : 1500F. Tél au (16).91.67.33.63.

16 N° 18073
Vds. Cpc 464 Coul. + Joy. + 25 jeux : (North & South, Hostages, Monaco Gp, Fire & Forget, Bloodwych, Italy 90, Strider 2...) + Manuels + Revues : 2800F. Val. : 6200F. Tél : (16).45.70.37.49.

18 N° 18179
Vds. cpc 6128 Coul. + Joy + jeux + Télech. + Boîte de Rangement + Livres : 2000F. Tél au (16).48.58.20.54.

27 N° 17904
Vds. Cpc 6128 Coul. + Gunstick + jeux : (Beast, Predator 2, X - out, Shadow dancer,) + Revues. Le Tout 3200F.

30 N° 17835
Vds. Cpc 6128 Coul. + Rallonge écran et clavier + Housses + Manuel+ Dk + Nbrx jeux + Joy. + 30 Revues + Cable téléch. le tout en T.b.e, 3500 F, Val. 6500 F, Si possible vente prè du Gard. Contacter Joël au (16).67.81.10.88.

30 N° 17953
Stop Affaire! Vds. Super jeux originaux, pas chers, liste contre 1 timbre; Ecrire à Martinez Frédéric, 554 Route de Generac, Résidence LE Gabian 30900 Nîmes.

31 N° 17859
Vds. Cpc 6128 Coul. + 60 jeux + 2 Joy. + Doubleur Joy. + 2 Manuels + Revues + Guide pour faire des jeux d'aventures + Log. dessin travail le tout en T.b.e. Tél au (16).61.48.27.92.

31 N° 17985
Vds. Cpc 6128 Coul. + 36 jeux + Joy. + Pistolet + Manuel + Câble de Télech. + 4 Disks; Valeur réelle 6000 F, vendu : 4000F. Tél : 61.82.03.97.

31 N° 17992
Vds. Cpc 6128 Coul. + 100 jeux + 2 Joy. + Revues + Poster : 2700 F à débattre, possibilité vente séparée. Tél : (16).61.07.76.27.

35 N° 17945
Vds. jeux originaux : (Shinobi, Winter Games, etc...), vds. aussi disk vierges avec boîtiers, pour Cpc, cause achat Atari. Me contacter au (16).99.64.63.26. Urgent!

36 N° 17867
Vds. Nombreux jeux pour Cpc 464 K7 à prix sacrifiés. Ecrire à Maxime Lange, Rue des Chenevieres 36110 Levroux en Joignant une enveloppe timbrée.

40 N° 18199
Vds Cpc 464 Mono + Pistolet + jeux, T.b.e : 2250F. Ecrire à Sacha Morel, Lotissement Dubourg Sinderes 40110 Morceux.

41 N° 17954
Vds. jeux D'aventures : (Qin, Oxphar, Masque) : 130 F pièce ou le tout : 350 F frais de port inclus. Ecrire à Massamba U., 34 Rue Roland Garros 41000 Blois.

51 N° 18159
Vds. ou Ech. contre Atari 520 St, Cpc 6128 Coul. + Revues + Manuel + Joy. + jeux. Val. : 4500 F, vendu : 2900 F à débattre. Tél au (16).26.36.34.84.

56 N° 17891
Vds Cpc 6128 + 100 jeux + Boîte Rangement + Joy. T.b.e : 2900F. Contacter Yves au (16).97.24.75.84.

56 N° 18079
Vds Clavier Cpc 464 + 15 jeux + Pistolet : 1500F. Val. : 2000 F ou échange contre clavier 6128. Tél : (16).97.93.01.86.

56 N° 18121
Vds. Cpc 6128 + Imprimante 2160 + jeux + Copieurs + Magazines + Joy. + Manuels : 3690 F (Bon état). Contacter ap. 20 h Emmanuel au (16).97.67.11.44.

59 N° 17844
Vds. jeux Amstrad K7 Orig. de 20 à 80 F, Easy Amsword, 100F. K7 Azimut pour régler tête de lecture : 80F. Envoyer env. timbrée à : Mantel Michel, 1142 Groupe Rénovation 59150 Lomme

59 N° 17972
Vds. jeux pour Cpc Disk : (Les Guerriers Ninja, Mega Mix, Rick Dangerous 2), prix entre 90 et 150 F ou le tout 990F. Contacter Emmanuel au (16).27.29.06.54.

59 N° 18028
Cède pour 2000 F Cpc 6128 Coul. + jeux (Double Dragon 2, Gunship. Fous du Sport et Les Battants) + Utilitaires. + Housses. Contacter Alexandre au (16).27.67.61.17.

60 N° 17839
Vds. Cpc 464 + Mon. Coul. + Lecteur de disk + 2 Manuels + 2 Joy. + 100 jeux + Nbrses Revues + Discology 6.0. Prix 3000F. Contacter Christophe Lejeune au 44.78.45.23.

64 N° 17815
Vds D7 Cpc orig. Nrj2, Les Battants, 100 F pièce. Rick Dangerous 2, Shufflepuck, 80 F pièce. Cr-c-2, Vigilante, Off Sm War, 60 F pièce.Ou le tout 500 F Xavier Topin: tel ap. 20 h au 59 61 19 24

69 N° 17896
Vds. Cpc 464 + 41 jeux + 2 Joy. + Manuel + Revues. T.b.e : 3000 F à débattre. Contacter Eric au (16).78.44.03.37.

69 N° 17978
Vds. Cpc 6128 Coul. + Joy. + Magneto + Revues + Manuels + Kit de Téléch. + Ttx + Discology : 3000F. Contacter Jean - Michel au (16).78.85.82.67.

70 N° 17832
Vds. jeux originaux: Mega Mix, Iron Lord, Nrj, Shadow of the beast, P 47, Panza...), Prix 100 F l'un. Tél: (16).84.63.02.84.

71 N° 17871
Vds. Cpc 6128 Coul. + Tuner TV + Meuble + Réveil + Env 100 jeux + 2 Joy. + doubleur joystick + Pistolet, prix 2500F. Contacter Nicolas au (16).85.87.15.08.

71 N° 17952
Vds. Cpc 6128 Coul. T.b.e + Joy. neuf + 4 Disks + Guide 102 Prog. : 2500F. Contacter Gilles le W.e au (16).85.58.67.57.

74 N° 17899
Vds jeux Cpc 6128 (Compil., Les Aventuriers, Ninja Warrior + Ninja Spirit + Shadow Warriors° : 100 F pièce. Tél au (16).50.67.65.62.

75 N° 17913
Vds Cpc 6128 Coul. + Dmp 2000 + Souris + Scan. + 62 jeux + 50 Dk + Util. + Textomat + Page Maker + Joy. + Manuels. Vds. N.e.s.. + 2 Man. + 5 jeux. Contacter Joe au 45.77.71.66.

75 N° 17914
Vds. Cpc 6128 Coul. + Lecteur K7 + jeux + 2 Man. : 3100F. Vds. Bureau : 400F. Contacter Mounir au 45.84.99.75.

75 N° 18084
Vds. Cpc 618 Mono. + Adap. Coul. pour brancher sur télé + jeux + 2 Man. + Livres : 2900F. Val. : 4000F. Très urgent. Tél au : 43.74.48.89.

75 N° 18131
Vds. Cpc 6128 Coul. + 2 Man. + jeux + Lec. K7 + Câble. Val. : 5000 F Cédé à 3000F. Contacter Stéphane ap. 18 h 30 au 43.66.72.17.

75 N° 18139
Vds. Cpc 6128 Coul. + Manuel + Tunner TV + joy. neuf + 200 jeux : 3500F. Tél : 43.62.97.75.

77 N° 17994
Vds. Cpc 6128 Coul. + 1 Joy. + Imprimante + Revues + jeux : 3500F. Tél ap.19 h au 60.67.37.94.

77 N° 18055
Vds. Cpc 6128 Coul. + jeux + Man. + Manuel : 3000F. Tél au 60.03.42.77.

77 N° 18189
Vds. Cpc 6128 Coul. + jeux : (Sim City, Mortevielle Manor, Double Dragon, Shinobi, etc...) : 1990F. Ecrire à Cottarelli Thomas, 401 Récamier 77820 Chatelet.

78 N° 17901
Vds Cpc 6128 + Joy. + Kit Telech. + 10 jeux : 1800F. Tél au 34.51.48.16.

78 N° 18064
Vds. Cpc 464 Coul. + jeux + Man. : 2500F. Contacter Pierre - Jacques au 30.64.50.71.

78 N° 18158
Vds. Cpc 6128 Coul. T.b.e + Env. 150 jeux : 1800F. Vds. Imprimante Dmp 2000 + Papier : 500F. Contacter Benjamin ap. 17 h au 34.78.74.52.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

19

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)
RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT
STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES
❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

78 N° 18195
Vds Cpc 6128 Coul. + 80 Disks : nbrses news (Bat, Prince of Persia, Turrican, Ads, etc...) + utilitaires.= + Joy. + Revues. Val. : 6300 F vendu 3000F. Tél au 39.71.61.46.

81 N° 17916
Vds Cpc 6128 Coul. + 1 Man. + 80 jeux + Manuel + Revues. Val. 4000 F, vendu : 2800F. Contacter Lionel ap. 17 h au (16).63.40.00.52.

83 N° 18163
Vds. Cpc 6128 Coul. + Joy. + jeux Orig. + Manuels + Revues : 3500F. Contacter Geoffroy au (16).94.59.42.37.

85 N° 17823
Vds. Cpc 6128 + jeux + Tunner T.V + Manuel. Le tout en T.b.e, 3000F. Contacter Jean - François au (16).51.94.36.31. à partir de 19 h dès le 2 Septembre.

88 N° 17853
Vds. Cpc 6128 Coul. + Disk + Livres. Prix intéressant à débattre. Contacter Arnould Rodolphe, 16 - 550 Ban de Tendon Rhumont, Rue du Paison 88200 Remiremont

88 N° 18066
Vds. Dmp 2000 + Papier + Traitement de Texte (Textomat) : 1000F. VAL. : 1300F. Contacter Sylvain ap. 17 h au (16).29.09.01.80.

91 N° 18095
Vds. Cpc 6128 Coul. + 30 jeux + 2 Cartouches + Kit Téléch. Sous garantie (6 mois) : 2000F. Tél : 64.98.74.78.

92 N° 17889
Vds. Cpc 6128 +, Etat neuf + Nombreux jeux : (Tortues Ninja, Panza, Rick Dangerous, etc...) + Manuel : 4000F. Contacter Frédéric ap. 18 h au 47.33.84.07.

92 N° 18053
Vds. Cpc 6128 + 2 Joy. + 160 jeux + Pistolet : 2500F. Tél au 47.71.88.88.

92 N° 18190
Vds. Cpc 464 Mono. + jeux + Man. : 1700F. Contacter Karim au 46.30.54.97.

94 N° 18058
Vds. Console Gx 400 Amstrad + 7 jeux : 2500F. Tél au 46.86.26.87.

95 N° 17988
Vds. Cpc 6128 Coul. + Imprimante + Synt. vocal + Ecran anti U.v + jeux + Réveil : 4000F. Vds cpc 464 Coul. + Housses + Multiface + jeux : 2200F. Tél : 39.60.71.22.

95 N° 18002
Vds. Cpc 6128 Coul. + 17 Dks (soit 36 jeux et utilitaires) + 2 Joy. le tout en T.b.e : 2300F. Tél au 34.43.62.91.

95 N° 18136
Vds. Cpc 464 Coul. + Lec. Disk + Joy. + Revues + 600 jeux sur K7 + 200 jeux sur D7 + Kit Télech. : 1400F. Contacter Fabien au 34.68.87.39.

95 N° 18138
Vds. Cpc 6128 Coul. + 150 jeux + Joy. : 3000F. Contacter Olivier au 30.37.89.68.

NEC

CONTACT

75 N° 17944
Ech. Nec Pc Engine + jeux : (Down Load, Kung FU, Legend of THomas, Bomberman), contre Game - Gear + jeux, à débattre. Contacter quentin au 42.26.29.11.

84 N° 18122
Ech. Coregrafx avec 2 jeux contre Megadrive Française. Contacter toute la journée Didier au (16).90.39.43.13.

91 N° 17979
Ech. Nec Cgraphx + Formation Soccer + Joy. contre Megadrive Japonaise + 1 Joy. (sans jeu). Contacter Fabrice au 64.90.22.70.

93 N° 18188
Ech. Console Neo Geo + 1 Jeu + Memory Card + Man. contre Amiga 500 + ext. 512 K + jeux (+100), au moins 150 disks + Boîtes rangement. Contacter Stéphane au 49.63.00.42.

VENTE

00 N° 18120
Vds. pour Nec Coregrafx le jeu Jacky Chan pour 300 F (dans la région Havraise). Tél au (16).35.20.22.62.

13 N° 18033
Vds. Coregraphx + 3 jeux (Jackie Chan, Tonma...) : 1300F. Vds. Gameboy + 5 jeux (Dragon's Lair...) + Ecoureurs + Accus : 1000F. Contacter sur Marseille uniquement Jean au (16).91.67.59.92.

13 N° 18091
Vds. ou Ech. jeux Nec : Shinobi + Devil crush + DARIUS contre Jackie Chan + Pc Kid 1 et 2 + Soccer et autres. Ch. Doubleur + 1 Man. Contacter Grégory au (16).90.92.09.15.

37 N° 17883
Vds. ou Ech. jeux Nec : (Superstar soldier, Newzealand Story, Japan Warrior, etc...), 190 F l'un ou 450 F les Trois. Ach. Chan et Neutopia Max. 200F. Contacter Philippe au (16).47.64.00.66.

47 N° 17816
Vds Nec Coregrafx + Doubleur + 2 Joy. + 4 jeux (Formation Soccer, Final M Tennis, Ninja S, Chase Hq: 1800 F Contacter Laurent au (16).53.71.51.52.

57 N° 18009
Vds. Super Grafx + 5 jeux + Joy + Adaptateur : 1000F. tel : (16).87.50.32.18.

59 N° 17975
Vds N.e.s.. : 400 F, + 2 jeux : 700 F, ou 1 jeu 250 F: (Super Off Road, Days of Thunder, Dd2, etc...), prix à débattre Tél au (16).27.81.45.88. Si possible acheteurs dans le Nord / Pas de Calais.

59 N° 18115
Vds Supergrafx + 6 jeux + Joy Xe1 Pro : 1500 F Port Compris. Contacter Olivier au (16).27.42.76.07.

59 N° 18145
Vds. Nec Coregrafx + 6 jeux : 2000F. Vds. pour Megadrive : Shadow Dancer : 250 F, Sword of Vermilion : 400 F, Man Stricker : 200F. Contacter Ludovic ap. 16 h au (16).27.41.72.04.

69 N° 17948
Vds. Cartes Nec : (Klax, Champion Werstler, F1 Circus, P 47, Gomola Speed, Spin - Pair) : 200 F pièce. Me contacter après 20 h au (16).78.98.38.16. ou (16).85.24.16.07.

75 N° 17895
vds. Sgx T.b.e : 3000 F ou Ech. contre Cd Rom. Contacter Ting le samedi de 21 h à 23 h au 45.23.47.64.

75 N° 17943
Vds. Pc Engine + Cd Rom + Cordons + 8 Laser + 6 Cartouches dont y's 1 , 2 et 3, Cobra : 4500F. Contacter Régis au 60.08.33.14. sur Paris uniquement.

75 N° 18017
Vds. Pc Engine neuve + jeux ss Garantie. Contacter Pascal au 43.48.18.73 sur Paris et Rp.

75 N° 18113
Vds. Nec Sg + Ghouls & Ghosts + Velgues + Rtype + New Zealand Story + 1 Joy. Tél au 40.13.06.44.

77 N° 17966
Vds. Coregrafx + 6 jeux + transfo + prise stéréo + 1 Joy. T.b.e Valeur : 3190 F, vendu : 1990F. Contacter Alexis au 64.33.30.27.

77 N° 18067
Vds. Coregrafx + 6 jeux : (Cf. Soccer, P 47, Ninja Spirit, M. Maze) + Transfo + Prise Stéreo + 1 Man. en T.b.e : 1990F. Val. : 3000F. Contacter Alexis au 64.33.30.27.

77 N° 18178
Vds. Supergrafx + 3 jeux (Down Load, St Dragon, Blodia) + 1 Man. (neuve), encore sous garantie : 2000F. Tél au 64.30.52.18.

91 N° 17884
Vds. Pour Pc Engine : Rastan Saga 2 : 180 F (Neuf), Et pour Cpc 6128 : Crayon Optique et Synthétiseur Vocal : 550 F les deux. Contacter Laurent au 64.56.23.79.

92 N° 18085
Vds Coregrafx + 1 Jeu + Pro 1, Garantie 11 mois : 850F. Ch. Megadrive pas chère. Contacter Yann au 47.33.10.33.

93 N° 18011
Super Affaire! Vends Nec + Booster Stereo + 3 jeux : 500F. Contacter Alexandre au 40.12.02.64. Sur Rp si possible.

94 N° 17897
Vds Coregrafx T.b.e + Joypad + 4 jeux : (Violent Soldier, Sss, Pc Kid, Batman) : 980F. Contacter ap. 18 h Pierre au 49.30.96.01.

NINTENDO

ACHAT

37 N° 17864
Ach. volontiers Gameboy ou échange contre Lynx + 5 jeux. je crée un Club, n'hésitez pas à me contacter tout échange est possible. Contacter Stéphane au (16).47.27.67.11.

47 N° 17921
Ach. Gameboy environ 300F. Contacter Guillaume au (16).53.67.17.32. Le Week - End.

75 N° 17583
Ach. ou éch. tous jx pour consoles N.e.s. Contacter Mr ERIC. Tél : (1) 42.89.58.26.

75 N° 17908
Ach. jeux Gameboy entre 50 et 150 F : (Batman, supermarioland, Contra, Dragon's Lair, Nemesis, etc...). Envoyer liste à Tellas Stéphane, 77 Avenue des Gobelins 75013 Paris.

75 N° 18060
Ch. Nfl Football pour Gameboy : 200 F Max. Contacter J - D au 45.41.65.79.

78 N° 18036
Ach. Tennis pour Gameboy avec Boîte et Manuel (Si possible Garanti) à 100 F Max. Vds. aussi jeux Gameboy. Tél : 39.51.87.01.

CONTACT

13 N° 17877
Ech. jeu Nobunaga's ambition (Wargame/Stratégie) + Pochette rangement tissu. Le tout pour Gameboy contre jeu Final Fantasy. Contacter Laurent au (16).90.42.67.83.

56 N° 17933
Ech. jeux Nintendo contre Silent Service Contacter Regis au (16).97.75.99.87.

VENTE

10 N° 18000
Vds. jeux Superfamicom, nouveautés en direct du Japon : 500F. You Lim Hour, 49 Rue Marcel Defranc 10600 La Chapelle.

13 N° 17858
Vds. N.e.s. + Robot + Pistolet + 2 Manettes + N.e.s. advantage + 73 jeux. Valeur réelle 17000 F, vendu 7500F. Tél ap. 19 h au (16).90.73.10.18.

13 N° 17950
Vds. jeux Gameboy : (Supermarioland, Alleway) : 100F. Gargoyle's Quest : 160F. Fortress of Fear : 150 F, Double Dragon : 150F. Contacter Boris au (16).42.28.76.17.

13 N° 18214
Vds. N.e.s. + 3 jeux (Donkey Kong, Kg 3, Metroid, exitebike) : 390F. Contacter Arnaud au (16.)91.76.53.66.

23 N° 18080
Vds. Nintendo Action Set comme neuve + 3 jeux dont 1 double (Super Mario bros et Duck Hunt), Blades of Steel et Dragon Ball. Val. : 1745F. Tél : (16).55.66.60.27.

24 N° 18013
Vds jeux sur N.e.s. (Zelda 1 & 2, Double Dribble, Blades of Steel, Batma, Snake, Rattle N Roll, Track & Field 2) : 250 F l'un. Contacter Jean - François au (16).53.59.08.88.

25 N° 17997
Vds. Gameboy + 5 jeux : 900F. Vds. Carte Adlib pour Pc + 2000 jeux Pc. Ech jeux Megadrive et Pc. Contacter Bertrnd ap. 18 h au (16).81.92.42.84.

25 N° 18004
Vds. N.e.s. + 1 Joy + Zapper + 8 jeux : 1500F. Contacter Sébastien au 39.81.56.34.

29 N° 17840
Vds. jeux sur Gameboy : Balloon Kid, 150 F et Vds pour N.e.s., Metroid, 150F. Contacter Alexandre au (16).98.74.10.26.

29 N° 18088
Vds. N.e.s. + 10 jeux (Super Off Road, World Wresling, Ping, Track & Field, Blades of steel, Top Gun, Punch Out, Zelda 2, etc...) : 2900 F vente séparée possible. Tél : (16).98.54.62.94.

30 N° 18123
Vds. Gameboy avec Tetris et Spiderman : 450 F à débattre. Contacter Franck au (16).90.27.92.30. (Région 30 et Avignon).

30 N° 18210
Vds. Gameboy + 6 jeux : 850F. Tél au (16).66.71.69.98.

31 N° 17911
Vds. N.e.s. + Smb 1 : 700F. Smb 2 : 200 F, Track & Field : 250 F, Fighting Golf : 250 F, N.e.s. Advantage 200 F ou le tout 1400F. Contacter Gilles au (16).61.86.98.50.

31 N° 18008
Vds. jeux sur Gameboy : (Fortress of Fear, Dragon's Lair) : 350F. Contacter Christophe ap. 19h au (16).61.75.02.37.

33 N° 18141
Vds. N.e.s. + 2 Man. + Man. N.e.s. Advantage + 9 jeux : (Robocop, Zelda, Probodector, etc...) : 2800 F Val. : 3900F. Contacter ap. 20 h Vincent au (16).56.86.90.92.

34 N° 18170
Vds Super Famicom avec garantie 2000F. Contacter Clément au (16).64.33.61.

38 N° 18157
Vds. jeux gameboy entre 100 et 150 F (Bura Fighter, Fortress of Fear, Tennis) ou échange contre autres jeux Gameboy. Contacter Christopher au (16).76.54.11.89.

41 N° 18203
Vds. Cassettes Nintendo Tél (16).54.87.52.47.

49 N° 17906
Vds. Megaman 2 : 300F. jeux S.m.s. : 250F. ¶él au (16).41.67.58.00.

57 N° 18022
Vds. Gameboy : 350 F + 5 jeux (Balloon Kid, Warrior, Tennis) : 100F. Gargoyle's Quest : 150F. Tél du lundi au Vendredi ap.18 h au (16).82.53.42.36.

57 N° 18173
Vds. Gameboy + 5 jeux : 990F. Contacter Hr Mathieu au (16).87.62.56.10. Urgent!

59 N° 17961
Vds. jeux N.e.s. : (Duck Tales, Zelda 2, Goonies 2) : 200 F l'un. Contacter Yves - Henri au (16).20.52.77.03.

59 N° 18130
Vds; Console N.e.s. + 3 Joy. + 12 jeux : 3500 F à débattre. Tél : (16).27.34.62.81.

60 N° 18108
Vds. jeux superfamicon 250 F : Populous, Sd, Great Battle, Bombuzal. Cb. nouveautés. Contacter Eric au : 44.21.29.45.

62 N° 18015
Vds Gameboy + Câble Link + 4 jeux : 990F. Tél.: (16)21.84.05.58.

67 N° 17925
Vds. Superfamicom + Correcteur de couleurs intégré + Super Mario 4 + Final Fight. Acheté le 03.91 T.b.e. C'est l'occasion du siècle! : 2350 F Port Compris. Contacter David au (16).88.80.54.43.

69 N° 18092
Vds N.e.s. + 8 jeux : (Batman, Super Mario Bros 2, Blades of Steel, ife Force) : 1600F. Val. : 4000F. Contacter Arnaud au (16).78.36.04.37.

69 N° 18196
Vds. Gameboy (Dec 90) + Sacoche + 10 jeux, T.b.e. Val. : 2950F. vendu : 1800F. Contacter Laurent ap. 18 h au (16).78.84.01.32.

71 N° 17863
Vds 2 jeux Gameboy à 100 F : Golf et Marioland ou Echange contre 1 Jeu Megadrive Fra. à 200F. Tél ap. 18 h au (16).85.57.90.18.

75 N° 17900
Vds. Gameboy + Ecouteurs + Câble + 5 jeux (Fortress of Fear, Double Dragon, Balloon Kid, Tetris). Contacter Edouard au 43.80.51.79.

75 N° 17982
Vds. Gameboy + 7 jeux : (Fantasy Legend, Dragon's Lair, etc...) + Case Boy + Game Light : Le tout 1400 F ou Vds. jeux séparés. Contacter David au 42.66.61.74.

75 N° 18003
Vds. Gameboy + 2 jeux (Castelvania, Tetris) : 600F. Caen Grégoire, 49 Rue Auguste Lançon 75013 Paris. Tél : 45.81.53.90.

75 N° 18026
Vds. N.e.s. + 8 jeux + Pistolet et Robot : 1800F. Gameboy + 5 jeux : 1100F. Ch. jeux Nec, Game - Gear, et N.e.s. Japonais ou Américains. Contacter Cyril au 45.51.25.00.

75 N° 18213
Vds. Jeus Super - Famicom ou Ech. (Mario 4, Final Fight, F - Zero, Populous). Contacter Paul au 45.04.00.16.

77 N° 17821
Vds. Gameboy + ecouteur + 8 Super jeux (Batman, F1 Race, Fortress of Fear, Double Dragon...). Contacter Couval Denis, 6 rue des Limons 77450 Conde. Tel 60.04.44.11.

77 N° 18109
Vds. Gameboy + 8 jeux : (Double Dragon, Tortues Ninja, S. Marioland, Gargoyle's Quest, etc...) + Ecouteur + Câble Link : 1100 F à débattre. Contacter Thomas au 60.05.50.50. Tout sous garantie.

78 N° 17825
Vds N.e.s. 450 F sans jeux ou 670 F avec 1 jeu parmi: Zelda 2, Track n' Field 2, Simon's Quest. Pour

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Gameboy Vds. Double dragon: 145F. Contacter Christophe au 34.86.98.99.

78 N° 17828 Vds. Gameboy + casque + raccord + 4 jeux: (Pitman, Dragon's Lair, Rtype, fortress of Fear), le tout 700F. Rech. Megadrive Fra., T.b.e, + 4 jeux, Pour 1400F. Contacter Vincent au 39.54.96.33. an semaine après 19 h.

78 N° 18023 Vds. N.e.s. + Mario Bros + Robo Warrior : 700 F et / ou le Zapper + Duck Hunt : 400 F et / ou (Turtles, Castelvania, Ikari Warriors, Super Mario 2). Contacter Charlotte au 30.53.36.93.

78 N° 18116 Vds. Gameboy + 4 jeux : (Marioland, Double Dragon, Tetris, Castelvania) + Câbles : 850F. Contacter Vincent au 39.56.24.64.

91 N° 17847 Vds. Gameboy + 10 jeux en un seul lot (Gremlins 2, Marioland, Baloon Kid) + câble + Ecouteurs, Val. 2795 F, Vendu 2000F. Contacter Vincent au 69.38.32.31. ap. 18 h.

91 N° 17874 Vds. N.e.s. + 5 jeux : (Batman, Section Z, Slalom, Mario, Dbunk hunt), Valeur 2100F. Vendu 1200F. Contacter Bertrand au (16).69.01.54.79.

91 N° 17999 vds. N.e.s. + 2 Joy. + 6 jeux. Contacter Eric au 69.39.59.73

91 N° 18107 Vds. jeux N.e.s. entre 150 et 250F. Ironsword, Faxanadu, Double Dragon, Super Mario Bros, Ghosts & Goblins. Ech. possible. Tél au (16).69.91.35.65.

91 N° 18129 Vds. N.e.s. + 5 jeux (Batman, Rush'n Attack, Super Mario, Pro Wrestling, Tennis). Contacter Patrice au (16).60.77.04.15.

92 N° 17861 Vds. Gameboy + Saccoche + 6 jeux : (Spider, Castel, Mario...) + Câble + Boîtes, Sous Garantie. Valeur 2000F. Vendue 1200 F, à débattre. Urgent! Contacter Julien ap. 18 h au 46.66.38.92.

92 N° 17910 Bonjour! Vds. N.e.s. Action Set + 4 jeux. Tél de 19 h à 21 h au 47.93.24.86. (Rp 92).

92 N° 17937 Vds. jeux N.e.s. : (Off Road, Tortue Ninja, Zelda 1 et 2, World Catch) : 250F. (Kid Icarus, Rc Pro, Rad Racer, Punch Out) : 190F. Contacter Olivier au 46.54.23.79.

92 N° 17983 Attention! Attention! Vds. N.e.s. + 1 Pin's Tortues Ninja : 450F. Contacter Sylvain Mander, 45 Rue des Plaideurs 92000 Nanterre. Tél : 42.04.65.70.

92 N° 17998 Vds. jeux pour Gameboy : (Pitman , Burai Fighter, Skate or Die, Mario, Pingouin Boy) : 120F. Xavier Grossetete, 98 bis boulevard Belle - Rive 92500 Rueil.

92 N° 18078 Vds. Gameboy + 5 jeux (Gargoyle's Quest, Supermarioland, Tetris, Golf, Tennis) : 700F. Encore sous garantie. Contacter Johannes ap. 17 h au 46.60.93.02.

92 N° 18167 Vds. N.e.s. + Zapper + 2 Joy. + 6 jeux. entre 1000 et 1100F. Contacter Geoffrey au 47.33.03.83.

92 N° 18204 Vds 4 jeux Gameboy (Alley Way, Qix, King of The Zoo, Revenge of the Gator) : 100 F pièce. Contacter Patricia au 47.93.80.17.

93 N° 17903 Urgent! Vds. N.e:s. + 2 Man. + 14 jeux. Val. 4000 F cédé à 2800F. Contacter Fabien au 48.37.91.02.

93 N° 18072 Vds N.e.s. + 3 jeux : (Zelda 2, Duck Tales, World Wrestling) + 2 Man. : 1500 F à débattre. Garanties jeux et console encore valable. Contacter Raynald ap. 20 h au 48.31.24.33.

94 N° 18102 Vds. N.e.s. + 2 jeux : 600F. Et encore de nombreux jeux sur N.e.s. et Gameboy (Robocop, Bayou Billy, etc...) Contacter Joe au 48.08.76.83. A Bientôt!

95 N° 17946 Vds. Manettes Nes advantage : 300F. Smd 2 : 200F. Tortues Ninja : 200F. Zelda 1, Megaman 1, Spy Vs Spy : 250F. Castelvania, Stealth Atf : 200F. Console + 2 Manettes 400F. Tél : 34.12.49.03.

SEGA

ACHAT

13 N° 18212 Ach. Game - Gear. Contacter Olivier au (16).42.23.93.66.

47 N° 18096 Ach. Tetris pour Megadrive ou Ech. contre Rambo 3. Contacter Didier ap. 20 h au (16).53.64.59.13.

68 N° 17869 Urgent achète Cd Rom + jeux et console Neo Geo + jeu et jeux sur Megadrive. Contacter Frédéric ap. 17 h au (16).89.47.45.76.

91 N° 18043 Ach. Game - Gear + jeux + Adap. Allume - Cigares. Vds Megadrive + jeux + Joy. Contacter Mickaël au 60.11.33.07. à Massy (Essonne).

92 N° 17909 Ach. Bons jeux Game - Gear. Contacter Benjamin au 46.67.35.63.

CONTACT

31 N° 17890 Ech. jeux Master System : (F et F 2 et Bomber Raid), Contre au choix : (Psycho Fox, Shinobi, Cyber Shinobi°. Contacter Jean - Mathieu au (16).61.92.58.42.

59 N° 17846 Ech. jeux Megadrive : (mystic D., Italy 90). Contacter Teddy ap. 19 h au (16).20.58.28.02.

70 N° 17958 Ech. jeux Megadrive contre jeux Nec si possible : Foot ou Tennis. Possède : Hell fire, Ghouls & Ghosts, Eswat, Soccer et bien d'autres. Contacter Nicolas au (16).84.75.22.73.

71 N° 17941 Ech. jeux Megadrive : Dick Tracy contre Rainbow Island ou Newzealand Story ou Midnight Resistance ou Aleste. Contacter Angelo au (16).85.38.59.03.

71 N° 18187 Ech. Sur Game - Gear : Mickey et Columns contre Super Monaco Gp, Wonderboy, Probasball 91, Devilish ou Shinobi. Vds. aussi les deux jeux : 195 F l'un. Contacter Franck au (16).85.34.16.23.

75 N° 17892 Super! Vds., Ach., Ech. jeux Megadrive. Vds. T.v Couleur neuve sous emballage. Contacter Laurent ap 20 h au 40.34.25.64.

75 N° 17959 Ch. contacts sur Megadrive et Gameboy, envoyez listes et prix. Ch. Super Monaco Gp (vers. Japonaise) et Match Mania sur Gameboy. Tél : 40.21.66.80.

77 N° 17918 Ech. Nbrx jeux sur Megadrive : (Batman, Aeroblaster, James Buster Volley, Tetris, Monaco Gp, etc...). ch. (Alien, Storm, Spiderman, Sonic et autres news). Contacter ap. 19 h Christophe au 41.52.43.47.

77 N° 18209 Ch. Contacts sérieux et rapides pour échanges sur Megadrive. Tél ap 18 h au 64.34.83.75.

78 N° 17974 Rech. pour Megadrive : John Madden, Football américain exclusivement. Prix entre 350 et 400F. Contacter moi après 19 h au 39.13.86.72.

84 N° 17814 Ech. Vds. jeux sur Megadrive (Poss. Golden Axe, Shinobi, Wonderboy 3, etc.). Prix sympa et contacts sérieux. Réponse assurée. Ravanier Mathieu Le creysselas 84150 Jonquieres

89 N° 17866 Ech., Ach. , Vds. nombreux jeux Megadrive. Contacter Julien au (16).86.62.27.39., Les prix sont à débattre.

92 N° 17862 Vds., Ech., Ach. jeux sur Megadrive, Game - Gear et Gameboy et Atari St/Ste. Contacter le Plus vite possible Marc Petitier, 12 Rue du Gros Chêne 92370 Chaville ou Tél au 47.50.84.73.

94 N° 18126 Ech. Megadrive Française + 4 Hits (1991) contre Atari 1040 St. Contacter Didier au 46.70.59.70.

95 N° 18155 Ch. Contacts sur Megadrive et Game - Gear

OFFRES D'EMPLOI

Messieurs les pros...

Vous avez un job à proposer à nos lecteurs? Cette nouvelle rubrique est la vôtre!
Contactez Isabelle Weill au 16.1.40.35.48.44. pour tout renseignement complémentaire. En voilà une idée qu'elle est super.

DELPHINE SOFTWARE

Pour faire face à sa forte expansion, Delphine Software recherche des graphistes ayant une expérience micro-informatique. Plus que votre CV, c'est votre talent que nous recherchons!

Envoyez un CV et des photos d'écran sur Atari ST, Amiga ou PC Compatibles à l'adresse suivante :
DELPHINE SOFTWARE
150 Bd. HAUSSMANN
75008 PARIS

JOYSTICK

- Vous êtes un joueur acharné ?
- Vous finissez toujours vos jeux sur consoles ?

JOYSTICK a un job pour vous, si vous êtes libres à plein temps et si vous habitez Paris ou la Région Parisienne.
Envoyez votre CV avec photo et une lettre de motivation à :

JOYSTICK
OFFRE D'EMPLOI
103 BD MC DONALD
75019 PARIS

JOYSTICK

- Vous adorez les astuces, les cheat-modes ?
- Vous avez une Mega connaissance des jeux vidéo sur toutes les Consoles ?

DANBOSS et DANBISS cherchent un "ASTUCIEUX" pour trier et vérifier les astuces de nos lecteurs.

JOYSTICK a un job pour vous, si vous êtes libres à temps plein ou partiel, et si vous habitez Paris ou la Région Parisienne.
Envoyez votre CV avec photo et une lettre de motivation à :

JOYSTICK
OFFRE D'EMPLOI
103 BD MC DONALD
75019 PARIS

TLK GAMES

Nouvel éditeur de logiciels pour Amiga, ST et PC recherche :
- équipe de développement (conversions, projets...)
- programmeurs, graphistes et musiciens.

Contactez :
TLK GAMES - Mr PARRET
BP 24
81150 MARSSAC

VIRGIN LOISIRS

Vous êtes dynamique, vous avez une bonne élocution, vous habitez la région parisienne et vous êtes passionnés des jeux vidéos SEGA :
VIRGIN LOISIRS recherche des animateurs téléphoniques pour la HOTLINE du service de renseignement et d'assistance des jeux vidéo SEGA.
Une bonne connaissance de la marque et des jeux du catalogue SEGA est souhaitable.

Adressez votre CV + photo ainsi qu'une lettre manuscrite à :

VIRGIN LOISIRS
A l'attention de
FLORENCE BOYER
8-10 rue Barbette
75003 PARIS



dans le Val d'Oise, Ech. possible. Contacter François au 34.15.94.85.

VENTE

00 N° 17924
Vds pour la Belgique consoles et jeux (Megadrive, Gameboy, Super Famicom), ainsi que de nombreux accessoires. Ecrire à Laurent Veil, 1 clos de la Charmille 1390 Grez-Doiceau.

00 N° 18125
Vds. Megadrive + Pro 1 + 8 jeux + Adaptateur Cartouches 8 Bits : 3500F. Ou Ech. 6 jeux contre Gt Turbo Pc Engine + 1 Jeu. Contacter Georges au 30.21.81.65.

00 N° 18144
Vds. S.m.s. avec 5 jeux (Golden axe, After Burner, Outrun) + 2 Joy. +1 Speedking : 700F. Tél au 34.89.70.61.

06 N° 18041
Vds. Megadrive Japonaise + 2 Man. + Tous les Hits :(Strider, Golden Axe, Sonic, Mickey, T-Force 3, Moonwalker), en excellent état et garantis 6 mois + Boîtes, Emballages et Notices. Superbe occasion. Tél vite au (16)93.79.22.95.

08 N° 17996
Vds. S.m.s. + 3 jeux, état neufs, valeur 1590 F, vendus : 800F. Contacter Stéphane au (16).24.58.32.26. ap. 17 h.

08 N° 18070
Vds. S.m.s. (état neuf, sous garantie / Dec 90) + 3 jeux (Mickey, Golden Axe, F16 Fighter) : 800F. Contacter Stéphane au (16).24.58.32.26. Urgent!

10 N° 18097
Vds. 15 jeux pour S.m.s. : (Y's, Ultima 4, Kenseiden, Cyborg, Lord of the sword, Tennis), T.b.e, vendus par 2 minimum. Contacter Patrick au (16).94.30.81.34.

11 N° 18161
Vds. Megadrive Fra. Garantie Dec 91 + 2 Man. + 5 jeux, Val. : 3700 F, laissée à 2500F. Contacter Arnaud au (16).68.23.12.85 HR.

13 N° 17848
Vds. Megadrive + 3 jeux : (Alteread Beast, Final Battle, Eswat), Valeur 2114 F, Céder 1700F. Accepte échange contre Game - Gear + jeux de même valeur. Contacter Marie - Sylvie au (16).42.53.23.25.

13 N° 17849
Vds. S.m.s. + 11 jeux : (Fantasy Zone 1 et 2, Out Run, Thunder Blade, Rambo 3, etc...), cédé 2000 F accepte échange contre Game - Gear. Contacter Sylvie au (16).42.53.23.25.

27 N° 17971
Vds Megadrive Française sous garantie + 6 jeux : (Alteread Beast, Mickey, Shinobi, Eswat, Golden Axe, Ghouls & Ghosts) : 2000F. Contacter Florian au (16).32.34.18.58.

29 N° 17822
Vds. S.m.s. + 2 Joy. + 1 pistolet + 6 jeux: 5Golvellius, California Games, etc,). Valeur 2000 F vendu 1500F. Contacter Denis ou Olivier ap. 18 h au (16).98.47.71.73.

29 N° 18118
Vds. S.m.s. + 2 Man. + Pistolet + 7 jeux (Y's,Lord of the Sword) + jeu Gratuit : Shinobi. Super. Val. 2800F. Vendu 1650F. Etat neuf. Contacter Stéphane ap. 18 h au (16).98.47.06.03.

30 N° 18154
Vds. jeux sur Megadrive (Strider, Golden Axe, Sp Monoco, Ghouls & Ghosts, Darius 2 : 240F. Vds. Sonic : 350 F, Columns : 230F. Contacter Grégoire dès 16 h au (16).90.25.22.02.

31 N° 18076
Vds. S.m.s. + 2 Man. + Pistolet + 5 jeux : 800F. Contacter Gilles au (16).61.56.25.07.

31 N° 18135
Vds Sega + 10 jeux (Golden Axe, After Burner...) : 1800F. Urgent! Contacter seulement sur Toulouse Lionel au 61.81.49.42.

31 N° 18174
Vds S.m.s. + 2 jeux (Rastan, Ghostbusters) : 350F. Contacter Jean - François au (16).61.53.97.63. HB.

33 N° 18006
Vds Master System + 2 Joy. + 2 jeux : (Submarine Attack...) Urgent! Contacter emmanuel au (16).56.07.60.31.

34 N° 18098
Vds Megadrive Japonaise + 2 Man. + 9 jeux (Shinobi, Strider, Monocao, Thunder Force 3...) : 2700F. Thomas Vincent, Rue Armand Sabatier, Gendarmerie 34190 Ganges. Tél : (16).67.73.87.80.

35 N° 17845
Vds. jeux Megadrive : Wrestle war (catch), ou échange contre Sonic, Douglas Boxe, ou John Montana Football ou Dick Tracy. Tél ap.18 h au (16).99.33.04.61.

37 N° 18057
Vds. S.m.s. + Man. + Joy. + 3 jeux (Indiana Jones, Alex Kid, Wonderboy 3) : 400F. Tél au (16).61.89.08.87.

38 N° 17830
Vds. 4 jeux Sega M.s : Power stricke, Alien, Choplifter, Out run 3D + Magazines + 2 Joy. speedking et quickshot 15. Prix exceptionnel. Contacter Christophe au (16).74.27.95.34.

44 N° 17875
Vds. Master System (Noël 90), t.b.e : 350 F + 2 K7. Golden Axe 150 F et Wonderboy 3: 160F. Si possible Dép. 44. Tél (16).40.53.50.71 ou (16).40.70.81..85.

44 N° 17967
Vds. pour Megadrive : Strider : 270 F, A. Beast : 200F. Alex Kid : 190 F, Shinobi : 300 F ou échange.Contactez _ moi : (16).40.94.57.65.

45 N° 17960
Vds. Megadrive + Alteread Beast. Très peu servie : 800 F à débattre car Urgent. Contacter Arthur au (16).38.69.36.27.

50 N° 18152
Vds. jeux S.m.s. (Tennis Ace, After Burner, Chase Hq, Thunderblade) : 175 F l'unité. Vds Control Pad neuf : 75F. Contacter Stéphane avant 19 h au (16).33.48.30.50.

55 N° 18039
Vds S.m.s. + 5 jeux dont Vigilante, Alex Kid in Shinobi World, etc... possibilité vente à part. Tél au (16).29.76.26.97.

59 N° 17833
Vds. Megadrive Jap. + Peritel + Adaptateur Secteur + Dick Tracy, Pour 1200F. N'ayant presque jamais servie. Contacter Arnaud au (16).27.29.48.78.

59 N° 17930
Vds. S.m.s. + 1 Man. + jeux : (Shinobi, Double Dragon, Great - Volley, Golfmania) : 650 F à débattre. Gentilini Rémi, 78 Rue de Maubeuge 59600 Vieux Reng. Tél : (16).27.67.98.63.

59 N° 18050
Vds. jeux pour Megadrive de 150 à 250F. Contacter Hervé au (16).20.86.03.56.

59 N° 18059
Vds. Megadrive Japonaise + 4 jeux + 2 Man. : 1500F. Vds. 520 Ste : 1800F. Contacter Stéphane au (16).20.70.51.50.

62 N° 17929
Vds pour Megadrive Jap. : (Midnight resistance, Super Monac Gp, Wardner, Zero Wing) : 300F. Echange poss. contre Aeroblaster ou Darius. Contacter David au(16).21.76.83.69.

63 N° 18169
Vds. Sega 8 bits + jeux (Vigilante, Tennis, Ace, Golden Axe) : 1600 F ou 150 F le jeu. Contacter Eddy au (16).78.22.41.85.

71 N° 18074
Vds. Megadrive + 3 jeux (Knockout, Boxing, Aero Buster et Alteread Beast)) + 2 Man. (T.b.e), ou Ech. contre Amiga 500 + Souris. Contacter Benjamin de 20 h à 23 h au : (16).85.56.10.76.

71 N° 18150
Vds. Sega 8 Bits : 300F. 19 jeux : 150 F L'unité (liste sur demande), Lunette 3D : 175F. Contacter Fabien au (16).85.93.29.90.

75 N° 17841
Vds. Megadrive Fra. + Joy. + 6 jeux état neuf, Sacrifiés pour 200F. Vds. Cor + nbrx jeux + Joy. état neuf. Vds. aussi Super Famicom + jeux, Prix à débattre. Contacter Adel au 42.52.44.96

75 N° 17876
Vds. Megadrive Jap. + 10 jeux : (Mickey, Strider, Valis 3, Mystic Defender), Valeur 5000 F, cédée 3800F. Contacter Benoît au 42.58.45.82.

75 N° 17976
Vds Megadrive + 7 Hits dont : (Moonwalker, Shinobi, Le Foot, etc...) : 2700F. Contacter Laurent au 45.43.73.40.

75 N° 18133
Vds. Game - Gear + Mickey + Shinobi + Psychic World + Base Ball. Sous garantie encore 8 mois avec boîtes. Contacter John Marcelin au 47.70.21.37.

75 N° 18137
Vds. jeux S.m.s., Phantasy Star, Y 's : 200 F, Ultima 4 : 175 F, After Burner, Operation Wolf : 150 F, Wonderboy 2, Kenseiden : 125 F ou le tout : 800F. Contacter Limond au 43.22.89.60.

75 N° 18186
Vds. Megadrive Fra. + 1 Joy. + 1 jeu au choix parmi 9 : 990F. Vds. Mon. Coul. Thomson T.b.e : 800 F ou le tout 1600F. Contacter Stéphane seulement le week - end au 46.06.16.54.

77 N° 17935
Vds. pour Megadrive Ghouls & Ghosts VF : 250F. Pour St : (F 29, Flood) ou Ech. contre jeux Megadrive, Lynx, Game - Gear). Contacter Bruno au (16).60.01.84.77.

77 N° 18047
Vds. S.m.s. garantie 5 mois + Pistolet + 1 Jeu + 1 Control Stick +3 Man. + 5 jeux : (Gauntlet, Black Belt, Vigilante, etc...) : 1200F. Contacter Anthony au (16).60.65.57.97.

77 N° 18048
Vds. pour Megadrive : Alteread Beast : 100 F, Mickey, Golden Axe, Insector X, Super Monaco Gp, Final Blown : 250F. Ch. Ghostbusters pour 170F. Contacter Christophe au 64.80.48.85.

77 N° 18093
Vds. Megadrive Fra. + 2 Man. + 6 jeux : 2800F. Val. : 3800F. Contacter Pascal ap.19 h au 60.02.18.49.

78 N° 17824
Vds. Sonic, Devil Hunter, Saint Sword, James Pond, Popoulous, Phantasy Star 2, Streets of Rage, etc.En parfait état: 280F. Contacter Patrice au 43.36.86.33.

78 N° 18201
Vds. jeux pour Megadrive (Populous, Thunder Force 3...) : 300 F pièce. Contacter Sébastien au 30.33.17.35.

84 N° 17820
Vds. jeux Sega: Rastan, Thunder Blade, Alteread Beast, Prix 150 F Pièce. (Vendus avec notices et boîtes d'origines). Tel (16).90.51.52.31. de 19 h à 20 h.

91 N° 17843
Vds. jeux Megadrive : (Ghouls ' ghost, Fra., 275F, Tiger Heli, Jap. 225 F, Eswat Jap. 50 F) + Adaptateur Jap. 75F. Contacter Nicolas au 64.91.17.35. ap. 18 h.

91 N° 18044
Vds S.m.s. + 6 jeux (Double Dragon, World Soccer...) + 2 Man. : 900F. Contacter Armand au 69.06.43.47.

91 N° 18083
Vds. S.m.s. + 2 Man. + 8 jeux (Shangaï, Zillion 2, Golvellius, Spy vs Spy). T.b.e : 1200F. Val. : 2450F. Vds. pour S.m.s. Spy vs Spy : 65F. Tél ap.18 h au 69.07.28.59.

91 N° 18184
Vds pour S.m.s., Ghost's House : 100 F, Alteread Beast, Rastan : 225F. Shinobi : 250 F, Miracle Warriors : 200F. Ecrire à : Lemoult Nicolas, 67 Rue Juliette Adam 91190 Gif Sur Yvette.

92 N° 17872
Vds. jeux Megadrive : (Leynos, Eswat, Monaco Gp, etc...) et aussi Pro 1, 200 F et Joypad, 75F. jeux : 250 F l'un 450 F les deux. Contacter Yvan au 42.42.84.04. Le soir de préférence.

92 N° 17878
Cause Dble emploi cède Megadrive jamais servie, ni deballée pour 950 F + 1 jeu : (Alteread Beast). Contacter Jean - Luc au 45.34.13.44.

92 N° 17956
Vds. jeux Game - Gear : (Mickey, Monaco Gp) : 150 F l'un. Vds Adaptateur secteur : 70F. Contacter Fabrice au 48.25.11.12.

92 N° 18146
Vds. jeux Sega 8 bits :(Lord of the Sword, Spellcaster, Ninja, Zillion, California Games, Kenseiden, Miracle Warriors, Y 's, Casino Games, Parlour Games). Tél : 45.34.40.35 en R.p.

93 N° 17856
Vds. Megadrive Jap. + 2 Joy. pro 2+ 8 jeux : Moonwalker, Soccer, Shadow Dancer, Eswat, Basketball, Curse, Monaco Gp, Golden Axe : 2500F. Contacter Grégory au 48.69.97.72.

93 N° 18149
Vds. Megadrive + Alteread Beast + Super Volleyball : 1200F. Contacter Alex au 42.35.60.09. Si possible en R.p.

94 N° 17947
Vds. Megadrive Japonaise + Strider + Mickey + 2 Man. : 1500F. Vds. aussi nombreux jeux Megadrive Française, Japonaise, Américaine de 250 à 300F. Vds. 520 Stf : 2000F. Contacter Alex au 43.99.92.72.

94 N° 18156
Vds. Megadrive Japonaise + Alteread Beast + Mickey, le tout sous garantie : 1400F. Contacter Stéphane au 45.97.97.69.

95 N° 17827
Stop! Vends pour megadrive: Cyber ball (270 F jeux Fra.) Knock Out Boxing (300 F Jeu Fra.). jeux Japonais: Heavy unit, Ghostbuster, 500F. Contacter Gaella au 34.17.03.96. ap. 18 h

95 N° 18005
Pour Megadrive Française : (Eswat, Ghostbusters, Shinobi, Mickey) : 220 F chaque ou 1000 F les 5. Lagarde Georges, 11 Rue de Touraine 95300 Pontoise. Tél 30.38.77.48.

95 N° 18069
Vds. Sega + Pistolet + 12 jeux : 2000F. Val. : 4000F. Ach. Megadrive + jeux ou Nec Gt ou Superfamicon à petit prix. Contacter David (région Paris et 95) au 30.34.01.55.

ATARI

ACHAT

13 N° 18031
Ach. Ext. mémoire 1 Mo pour Ste. .Tél au (16).42.56.47.83. Bialobos Luc, 4 Impasse des Cerisiers 13800 Istres.

38 N° 18100
Ach. Gfa Basic 3.5 suivant prix, étudie toutes propositions pour 1040 Ste seul. Rech. Super Skweek. Faire offre. Contacter ap. 19 h Gabriel au (16).76.65.86.39.

59 N° 17970
Ch. Atari St si possible dans le Nord (env. 3000 F). Rapidement Svp Tél : (16).20.44.85.44.

64 N° 18104
Ach. Deux 520 Stf à moins de 1500 F chacun. Vds. Cpc 6128 + Câble minitel + Revues : 2500F. Contacter Seb au (16).59.65.33.84.

92 N° 18200
Ach. jeux pour Stf : Dragon Breath, Monaco Gp, Indianapolis 500... Contacter David au 46.02.14.38. sur Paris et région.

CONTACT

13 N° 17949
Ech., Vds. news sur Ste, Stf à bas prix, écrire à J - C Dumas, 4 Boulevard Philippon 13004 Marseille.

28 N° 17837
Ch. Contacts sur St (Powermonger, Metal Mutant...). Ecrire à Jérome Ramel, 16 Rue de l'église 28700 Aunay sous Auneau ou Tél au (16).37.31.82.37.

30 N° 17810
Ech. dans dept. 30 ou 34, TNT ou Dragonninja ou Bard's Tale (Orig.) contre Zak Mac Kracken, boîte et notice t.b.e. si pos. Tél: 66-80-21-43.

33 N° 18019
Ch. contacts sur Ste, suis débutant sur St. Si possible sur Bordeaux. Ecrire à : Nicolas Royer, Parc des Eyquems 8 impasse du Jura 33700 Mérignac.

34 N° 17962
Ch. contacts sur St pour échanges, envoyer listes réponses assurée à 100 %. Ruault Didier, 43 Bis Rue du Général De Gaulle 34560 Villeveyrac. Tel : (16) 67.78.09.07.

34 N° 18101
Ch. Contacts sur St pour échange de jeux, je possède de nombreuses news dont : Lemmings. Je suis sérieux et rapide. Ecrivez à Pereiret Hugues, Z.A Chemin Marcadal 34510 Florensac.

41 N° 18182
Ech. jeux sur Ste, possède nbrx jeux. Rech. / BATTLE Of Britain, Final Whistle. Contacter Boroux Olivier, 33, 35 Rue Dumont d'Urville 41000 Blois.

44 N° 17981
Ch. contacts sérieux et rapides sur 520 St. Débutants bienvenus. Réponse assurée. Alexandre Fortis, 2 Rue du linot 44700 Orvault.

44 N° 18001
Ech. jeux sur 520 St contre consoles portables ou pas proportionnelemnt au prix. Contacter Romain : (16).40.61.41.62.

44 N° 18038
Ch. Contacts sérieux pour échange news, je possède : (Shadow Dancer, Ultima 5, etc...). Envoyer une liste à Herniou Yves - Marie, 7 Rue Georges Clémenceau 44000 Nantes (réponse assurée.)

45 N° 18016
Ech. logiciels jeus sur St (news et Oldies) contact sérieux xinon s'abstenir. Envoyer listes à : P. Spieth, 33 rue Eugene Vignat 45000 Orléans. Réponse Assurée.

56 N° 18166
Ech. news sur St, réponse assurée et rapide. Ecrire à Kechkequiam Yvan, 38 Rue du Chateau 56400 Auray. Tél : (16).97.24.18.98.

57 N° 17888
Cherche Contacts sur Atari St sur Metz et environs (-50 Kms). Contacter Marie - Eve au (16).87.66.92.46.

57 N° 18142
Ste Ch. contacts sympas et durables pour échande de jeux, utilitaires et éducatifs. Envoyez listes à Jean - François Berbeau, 1 Rue des Myosotis 57420 Fleury. Tél : (16).87.52.54.01.

74 N° 18128
St Ech. Vds. news Débutants Acceptés. Envoyer listes à Grassone Frédéric Bât 13 Le Crozet 74300 Scionzier.

75 N° 17986
Ch. contacts sur St/e assez bien fournis en news sur Paris 15 ème si possible. Tél : 45.33.90.50.

78 N° 18046
Ech. originaux ou Vds. de 50 à 150 F :(Hills Far, Battle Master, Powermonger, Midwinter). Ch. Captive, Midwinter 2, Deuteros... Olivier Le Cosquer, 13 Rue Paul Han 78140 Velizy.

91 N° 18132
Vds. ou Ech. Démos sur St/Ste. Demandez Catalogue gratuit à Grégory Belz, 16 Rue des Roses 91540 Mennecy. Réponse assurée!

94 N° 17855
Ech. ou Vds. Originaux si possible (75 et 94), Envoyez liste à Khuoy Holiday, 3 Place de la Peupleraie 94470 Boissy saint Leger ou Tél au 45.95.08.63.

VENTE

01 N° 17819
Vds. Atari 2600 + 7 jeux (Double dragon, Pacman, Pole Position, etc,) + 2 manettes + Adaptateur, let tout en T.b.e, 600F. Contacter Johann au (16).74.51.06.14.

06 N° 17870
Vds. Hard Copieur, nécessite un 2 ème Drive. Valeur 1000 F, cédé à 500F. Contacter ap 19 h Sylvain au (16).92.97.63.67.

06 N° 18197
Vds. Mon. Coul. Atari + 50 jeux : (Nar, Lemmings, Speedking 1 et 2, James Pond, Team Suzuki, Rick Dangerous 2, Opération Stealth) : 1500F. Tel ap.17 h au (16).93.24.14.96.

28 N° 18052
Vds. 520 Stf + Selecteur de drive + Souris + Joy. + 45 jeux et traitement de texte dont Publishing Partner : 3000F. Contacter Cyril au (16).37.28.32.35.

31 N° 17851
Vds. jeux Originaux de 50 à 150 F : Falcon, Klax, Bomber, Great _ court, Superski, Rvf Honda, Jupiter Probe, etc, Contacter Nazabal François 32 Chemin des Parcs 31600 Saubens ou Tél au (16).61.56.87.03.

33 N° 17852
Vds. Lynx + Sacoche + Calif. Games + Comlynx + Pare soleil, T.b.e, sous Garantie : 500F. Contacter Cédric au (16).56.20.02.58.

36 N° 18054
Vds. 520 Ste + Souris + jeux + Disks + Tapis + Housse (acheté en 90) : 3500F. Le tout en excellent état. Contacter Manu au (16).54.34.77.75. Prix à débattre.

56 N° 18164
Vds. Pro 12 (logiciel de musique très performant), T.b.e neuf. Il vaut 700 F, je le cède à 450F. Ecrire à Damien Alline, 126 Avenue du Général De Gaulle 56400 Auray.

58 N° 18068
Vds. jeux pour St: Les voyageurs du Temps, Crazy Cars 2, Starblade, F 29 pour 130 F l'un. Ecrire à Eric de Villaines, La Belouze 58130 Poiseux.

62 N° 17850
Vds jeux Originaux : Defender of the Crown : 150F. Captain Blood : 150F. Tortues Ninja : 150F. Calcul Cm1/Cm2 : 50F. Tél au (16).21.88.02.31.

69 N° 17955
Affaire! Vds. 1040 Stf Année 90 + jeux, le tout en T.b.e : 2500F. Contacter Titi au (16).78.20.64.24. ap. 19 h.

69 N° 17991
Vds. jeux originaux : Bat, Gods : 200 F, Rvf Honda : 150 F, Passing Shot, Ivanoe, Hkm, Compil Gen 4 : 100 F, ou le tout : 800F. Tél : (16).74.68.38.16.

69 N° 18021
Vds. 520 Stf Df + Utilitaires et jeux (Lemmings, Great courts 2, Deluxe Paint, Stos): 2500F. Ach. Amiga 500 :1500F. Contacter Didier au (16).72.44.09.97.

69 N° 18143
Vds. 520 Stf + Souris + 1 jeu : 2000F. Contacter Laurent au (16).78.90.04.23.

69 N° 18177
Vds 520 Stf Df + Joy + Souris + Tapis + Manuels + 20 Disk au choix parmi 280 + Freeboot : 2100F. Ecrire à Stéphane Peter, 8 Rue Marcel Dutartre 69100 Villeurbanne.

73 N° 18198
Vds. Pour St nombreux originaux : Ads, Cuck Yeager's, Platoon, Crazy Cars 2, Chase Hq, Hard Driving) tél le matin au (16).79.33.13.43.

74 N° 18099
Vds. Lec. Ext. 3" 1/2 : 500F. Hard copieur : 199F. Zanini VIncent, 99 Rue de L'industrie 74970 Marignier. Tél : (16).50.34.56.95.

75 N° 50000
Vds. Megafile 44Mo (Disque dur Amovible), 6000F. Contacter Danboss à la rédaction. Tel: 40.35.48.44.

75 N° 17922
Vds 1040 Ste + Mon Coul. Garantis 2 ans : 4000F. Vds. N.e.s. : 350 F + jeux 100F. Tél ap. 18 h au 46.28.62.92.

75 N° 18029
Vds. 520 Stf Df + 30 jeux + Joy + Utilitaires : 2500F. Contacter David au 46.36.40.66.

75 N° 18034
Ech. jeux à bas prix sur Ste. Possède nombrses news. Ecrire à Eric Le Coent, 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

75 N° 18171
Vds. 520 Stf Df + Mon. Coul. + Souris + Tapis + Joy. le tout en bon état : 3500F. Tél au 45.79.59.05.

75 N° 18181
Vds. pour St : Eswat, Les Battants, Panza, Shadow Warriors, Top Hits, Golden Axe, Double Dragon 2 : 200 F l'un ou 1300 F le tout. Contacter Martin au 45.35.10.45.

75 N° 18185
Vds. 1040 Stf + Souris + Joy. + 6 super Originaux : 3000F. Contacter Alphonse au 42.93.77.30.

76 N° 17818
Vds Scanner à main Golden Image sous garantie Etat Neuf + son logiciel, Prix neuf 2000 F, Vendu 1800F. Contacter Olivier Frantz Geranium A5 Parc St Cyr 76500 Elbeuf

76 N° 17928
Vds. Dompubs (Util., Musique, jeux) pour St. Liste contre une enveloppe timbrée à Besnard Christophe, 37 Rue CHarles Martin 76600 Le Havre.

77 N° 18030
Ech. 21 jeux Atari Vcs contre Lynx seule. Contacter Arthur ap. 18 h au 60.07.75.54.

77 N° 18086
Vds. jeux originausx sur St (Afterburner, Ghostbusters 2, Indiana Jones, Pacmania...) : 100 à 150 F Chacun. Contacter Nicolas ap. 19 h au 64.52.14.37.

77 N° 18111
Vds. Bat + Music Master (16V) : 590F. ET sur Gameboy, Contra : 200 F, Castelvania : 200 F, Gargoyle' s Quest : 145F. Contacter uniquement sur Paris Fabrice ap. 19 h au 64.21.17.85.

78 N° 17812
Vds jeux orig. 100 F l'un :Indy aventure, Prince of Persia, Powermonger et Gold of the Aztec. Contacter Karine au 39 76 10 72

78 N° 17898
Vds Lynx + 12 jeux, T.b.e + Sacoche + Adaptateur. Val. 2800 F, vendu 2000F. Contacter Thomas au 30.86.91.91.

78 N° 18105
Vds. pour St 3 jeux, Batman : 100 F, Beach Volley : 150 F, Ghouls N Ghosts : 150F. Ou les trois : 400F. Contacter Grégory au 39.46.86.51. ap. 18 h.

83 N° 18140
Vds. 520 St + 2 ème Lec. + Imprimante + Nbx Logiciels. Contacter Eric au (16).94.03.41.76.

91 N° 18027
Vds. 520 Stf + Mon. Mono. + Lec. Ext. Df + Joy + jeux + Imprimante + Utilitaires : 3800F. Contacter Christophe au 60.12.13.91.

91 N° 18176
Vds. Prehistorik (jeu original) pour St : 100F. Tél au 60.15.55.36.

92 N° 50000
Vds. disque dur amovible (Megafile 44), 6000F. Contacter Daniel au 47.09.36.50.

92 N° 18090
Vds 520 St + 2 Joy. + Souris + 350 jeux + Manuel + Revues + Utilitaires. Bon état cédé : 2800F. Ch. Amiga. Contacter Samir au 47.82.19.68. (Colombes)

93 N° 17826
Urgent! Vds. 520 Ste + Nombreux jeux originaux, Val. 6000 F, céder à 3000 F (à débattre). Contacter de 18 à 19 h, Benjamin au 48.48.45.73.

94 N° 17995
Vds. Ste + Joy. + jeux, T.b.e : 2300F. Contacter Martin au 43.96.21.23. en Rp si possible.

94 N° 18148
Vds. 520 Ste + 100 jeux + Livres + 1 Joy. : 2500 F à débattre. Contacter Fabien au 48.81.50.66.

95 N° 17813
Vds Amstrad cpc 6128 + Moniteur Couleur + Joystick + Transformateur T.V + Imprimante + Crayon Optique + Synthéthiseur Vocal + Centaine de jeux : 5500F.JOACKIM: 39 89 09 36

95 N° 17887
Vds. Lynx + 4 jeux (California Games, Slime World, Late of..., Blue Lighting) + Pare soleil : 990 F à Débattre. Contacter ap 18 h Sebastien, 14 Hameau des Dentelieres 95670 Marly. Tél au 34.72.54.73.

95 N° 17987
Vds. Cartouche St - Replay 4 + le logiciel, le tout en T.b.e pour 500 F, frais de port inclus,cause Amiga. Ea Davy, 12, clos du Sylthes 95800 Cergy. Tél 30.38.08.69.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck
Sous-Co-Rédacteur en chef adjoint-Vacancier
Henri Legoy
Conception artistique
Jean-Jacques Dupuis
Conception Couverture
Nuit de Chine
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe, et surtout Dany
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauck, Rastafoo, Patrcie Varet, Jean-F. Morisse, Mister M.
DOSSIER ADVENTURE ISLAND
Seb

Consoles News

AHL & Destroy ou Destroy & AHL (ou l'inverse)

Correspondants permanents à l'etranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
Secrétariat
Eric KRONOS
Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Sysanim
David Weil

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse

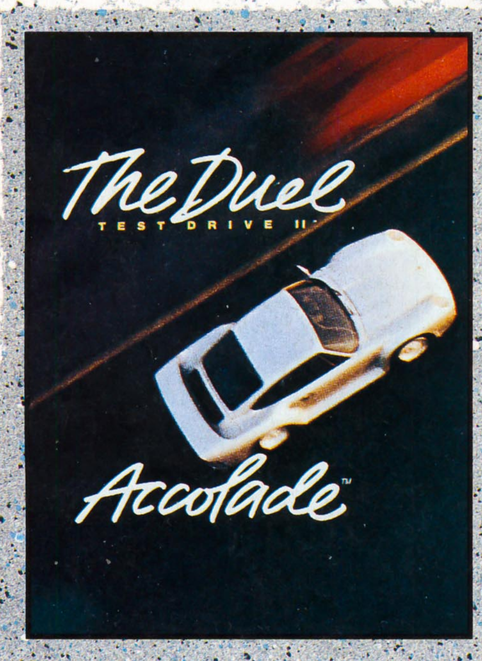
Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

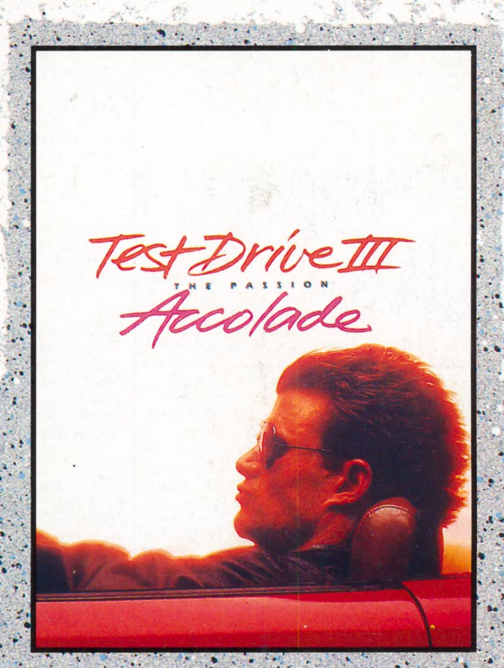
Illustration de couverture
SIMPSONS

"AU PREMIER LIGNE DE

En Pôle position, les moteurs rugissants et prêts à PARTIR! - Voilà quatre des simulations les plus détonantes à apparaître sur le circuit.

Essayez le circuit éreintant de Formule 1 sur lequel votre concentration et détermination seront poussées à bout. Ou bien prenez le volant d'un ...







TEST DRIVE II™: THE DUEL

A une vitesse du tonnerre, sur l'autoroute, dans une lutte acharnée entre deux des voitures les plus rapides du monde: la Ferrari F40 et la Porsche 959. Ne vous emballez pas trop vite, bien des embûches se trouvent sur votre chemin - y compris la police! *Disponible sur Amiga, CBM Cass, Atari ST, IBM PC.*

TEST DRIVE III ™: THE PASSION

Test Drive III conduira votre passion pour les bolides à de nouveaux paroxysmes, à l'intérieur des prototypes de voiture de sport les plus exclusifs du monde. Empoignez ce volant - vous êtes sur le point de jouir d'un sens de la vitesse, d'une perspective de route et d'une performance de véhicule sans précédents. *Disponible sur IBM PC.*

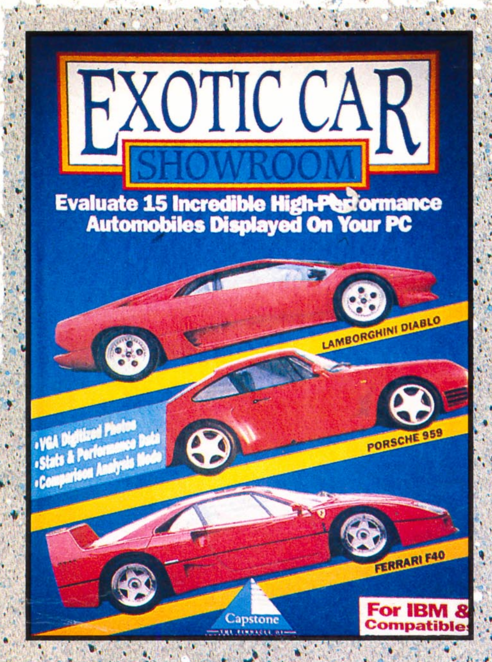


Accolade Europe Ltd., Bowling House, Point Pleasure, Wandsworth, London SW18 1PE. Tel: 081-877 0880.

RANG SUR LA DEPART"...

... des bolides les plus performants tolérés sur la route - c'est votre chance de poser en grand style!:

Pour profiter d'une des meilleures simulations de tous les temps, ne vous attardez pas en chemin - Foncez sans attendre chez votre fournisseur de software!.





Screen-shots de formats variés.



EXOTIC CAR SHOWROOM

Imaginez cette collection dans votre garage - la salle d'exposition de voitures exotiques offre 15 des machines les plus sensationnelles et les plus hautement performantes qui aient jamais été conçues. Comparez chaque voiture, élément par élément - Pouvez-vous choisir l'ultime bijou dans ce groupe? *Disponible sur PC Dual.*

SUPER CAR PACK

COMPRENANT: • Exotic Car Showroom • Ferrari Formula One • Grand Prix Circuit

Le jeu combine trois des simulations les plus incroyables et performantes, dont Ferrari Formula 1 et Grand Prix Circuit. Votre chance de vous mesurer dans le monde entier, sur des pistes légendaires, aux meilleurs pilotes internationaux. *Disponible sur PC Dual.*



Distribué par

ACCOLADE

The best in entertainment software.

ELF.

Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vallée mystique des Gnômes, vous décuplerez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis, d'innombrables créatures vicieuses viendront vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: ils vous révèleront des indices essentiels pour votre quête.

MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTOME PEUT APPARAITRE, ET VENIR VOUS HANTER!



CBM AMIGA ATARI ST